快打旋風 ZERO 2



完全攻略本

天旋地轉　石破天驚

18名要角全招式完全收錄

全省首本PS.SS.SFC三機對應

尖端出版
典藏精緻攻略本055



完全攻略本

將全部18個角色的招式特徵徹底披露！
熟讀本書的詳細介紹，
你就是這場熱鬥的最後勝利者!!



STREET FIGHTER ZERO 2
Complete Capture Book

Contents

目 錄

THE BASIC KNOWLEDGES
基 礎 知 識 篇

THE CHARACTERS
角 色 解 說 篇

THE BASIC KNOWLEDGES

STREET FIGHTER ZERO2

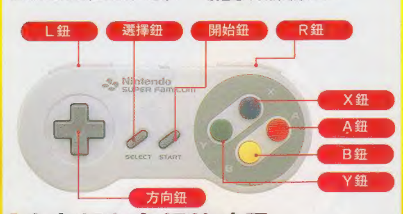
基礎知識篇

在正式踏上格鬥場前，先學習好基礎功夫吧！因為在場上的對戰對手們，都是難纏的角色……。



關於操作方法

方向鈕是用來移動角色，以及決定防禦的方向，而其他的鈕是用來選擇攻擊的種類。還有，在本書中所列出的指令全部都是角色在面向右方時的指令，請特別留意不要搞錯方向了。



方向鈕和各鈕的功用

→	前進	Y鈕	弱拳（弱P）
↘	蹲下	X鈕	中拳（中P）
↓	蹲下	L鈕	強拳（強P）
↙	蹲下防禦	B鈕	弱腳（強P）
←	後退＆站立防禦	A鈕	中腳（中K）
↖	後方跳躍	R鈕	強腳（強K）
↑	垂直跳躍	開始鈕	遊戲一時中斷
↗	前方跳躍	選擇鈕	挑撥

關於遊戲模式

在標題畫面中，有 3 種類的遊戲模式可供選擇。在這一頁裏，將解說各種遊戲模式的特徵。順帶一提，在標題畫面時是以方向鈕來選擇模式，再以開始鈕來決定選擇的模式。



◀在標題畫面的時候按開始鈕的話，就會進入到這個模式選擇畫面中。

ARCADE MODE 大型電玩版模式

這是和ＣＰＵ一個一個地對戰然後漸漸前進的模式。登場的ＣＰＵ有原先的 8 人＋突然闖入的角色＋「真・豪鬼」（詳細參照126頁）共計10人。登場的順序以某種程度的隨機方式來決定，而最後登場的幾位對手是視所使用的角色而決定的，每一位角色都不太一樣。







VERSUS MODE 對戰模式

可以享受與朋友們對戰的樂趣的一個模式。每一次比賽結束之後，就會顯示出先前所有的比賽結果，然後可以再選新的角色使用。





OPTION MODE 選擇模式

這是為了能變更遊戲中的環境設定所設計的一個模式。如果沒有特別去變更設定的話，基本上就是以和大型電玩版相同的狀況來進行對戰。如果你對原先的設定有所不滿的話，就可照自己的喜好變更。



◀如果你想使用搖桿來進行遊戲的話，就選擇「ボタンのはいち」來變更按鈕的位置。

關於基本招式和防禦方向

弱攻擊威力較弱，不過出招的速度較快；強攻擊威力較強，不過出招的速度稍微慢了一點。而中攻擊的特性介於攻擊與強攻擊之間。防禦的方向，依所要防禦的招式之種類不同而有所不同，普通的情況下只要蹲下防禦就可以防禦住大部分的攻擊了。



▲根據招式不同，有的只要連打就可構成連續技。



▲最好能混雜在弱攻擊當中一起使用。



▲攻擊使出結束之後的僵硬時間會很久。

所謂特殊技・投擲技是？

根據每一位角色的不同，有的角色可以利用方向鈕和攻擊鈕的組合來使出特殊攻擊。而投擲技是要在與對手很接近的地方配合按鈕的輸入才能使出的招式。



◀往後會解說各角色各自獨有的特殊技之特性，提供玩家做參考。

上段防禦

防禦「跳向對手攻擊」或站立招式的時候使用。這個時候底盤盡是空隙。



下段防禦

幾乎可以防禦住所有的站立招式或蹲下招式等在地面使出的攻擊，但有例外。



空中防禦

自己處於空中時，也可以防禦住對手的攻擊，不過也有不可防禦的投擲技。



關於必殺技的特徵

以方向鈕和攻擊鈕按鈕的組合，進行特定的操作（也就是輸入指令）的話，就可以使出投擲技。依據角色的不同，可以使用的投擲技也不一樣。記住每個投擲技的操作方法不一樣，要靈活運用。



◀必殺技的有利點，就是可以給予對手比基本技攻擊更多的損傷。首先要牢牢地記住必殺技的操作方法。

飛行道具系



◀如波動拳或氣功拳、音波光波等等，會擊放出某種能量來攻擊對手的必殺技。

對空技系



◀可以將跳過來攻擊的對手擊落的必殺技。這類的必殺技有很多會發生無敵時間。

突進系



◀如地獄爆擊或強力骨擊等，會使用自身的肉體來衝撞進行攻擊之類的必殺技。

投擲技系



◀如龍捲螺旋蜂等，比普通的投擲技（方向鈕＋攻擊鈕）更具破壞力的必殺技。

好好利用無敵時間與必殺技的強弱

在所有的必殺技當中，有在使出之後會發生無敵時間的必殺技。可以利用此無敵時間來避開對手的攻擊。弱、中、強的必殺技之攻擊力等各皆不同，須對應狀況分別使用。



▲按強腳使出倒躍踢的話，會變成2段攻擊。



▲武神旋風腳使出後的一瞬間會呈無敵狀態。

關於超級連續技的特性

也可以說是必殺技的加強版之超級連續技，除了指令的輸入比普通的必殺技難了一點之外，如果沒有將超級連續技集氣量表集至一定量的話，就不可以使用。也並非說一使出就一定能擊中對手，所以可以在基本技取消時使出，或者趁著對手不注意（沒防禦狀態）的時候突然使出給予重創。



◀在超級連續技當中，有許多可以擊中多段的招式。



▶也有可以將對手吸過來的超級連續技。

因應狀況分別使用各等級的攻擊

輸入指令之後，對應同時按P（或K）鈕的鈕數，其攻擊等級會有所不同。只按一顆鈕的話攻擊等級就只有1級，同時按2顆鈕的話攻擊等級就有2級，同時按3顆鈕的話，攻擊力就會變成最大的等級3。根據等級之不同攻擊力或攻擊範圍也會不同。



▲攻擊力並不是很大，對手也不會受創倒地。



▲攻擊力比等級1還高，而且對手也會倒地。



▲具有超強的破壞力，而且對手也會倒地。

超級連續技集氣量表的增加方式

基本技或必殺技使出的時候（空揮也可以），還有防禦住對手的攻擊或被對手的攻擊命中的時候，超級連續技集氣量表會依據情況增加。



◀在對戰當中如果有空閒時機的話，就可以試著空揮招式來增加超級連續技集氣量表的氣。

關於原創組合技的特性

超級連續技集氣量表在集滿等級 1 以上的時候，如果同時按 2 個拳鈕和 1 個腳鈕，或者 2 個腳鈕和 1 個拳鈕的話，就可以發動原創組合技。原創組合技發動當中，可以將平常無法連接起來的招式組合起來構成連續技。這個時候最好先考慮將招式組合成可以給予對手最大傷害的組合。

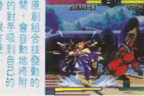


原創組合技的優點和缺點

原創組合技的優點，就是當它被發動的這一段期間自己的動作會加快許多，還有不讓對手有防禦喘息的機會一直猛烈地死追濫打。而它的缺點，就是在招式和招式之間如果沒連接好就會被防禦住，還有如果被對手繞到後方去的話就只能等待被攻擊了。



◀如果被防禦住的話，就會變成一直使出會無意義攻擊的狀態。



▶原創組合技發動的瞬間，會自動地將附近的對手吸到自己的身旁，很方便。

▶被對手繞到背後時也是一樣。向對手道歉吧！

考慮組成可給對手嚴重傷害的組合技

如果以具有使敵方倒地的效果的招式命中對手的話，若在對手倒地之前下一個招式沒有命中時，接下來的招式也都連接不起來，所以在用必殺技攻擊時，要考慮到這一點。最後一擊最好用強威力的必殺技來連接。因應自己所使用的角色，考慮組合出最有效率，且最能確實地給予對手嚴重傷害的攻擊吧。



◀在時間結束之前先以弱P連續攻擊，到了最後就用必殺技的……

▶強昇龍拳來做最後一擊，既簡單，又可以給予對手嚴重的傷害。

關於零反擊技的特性

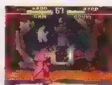
在防禦對手的攻擊當中輸入←↙↓↘＋P（或K）指令的話，就可以取消掉防禦的動作立即反擊對手。只不過，使用零反擊技時會消費掉一級的超級連續技集氣量表，所以禁止常常使用。好用要看情況用。

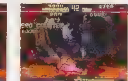


◀[illegible]

分別運用拳鈕和腳鈕的零反擊技!!

指令輸入之後，最後是按P鈕決定或按K鈕決定，其零反擊技的種類皆不一樣，要慎選反擊技，否則有可能打不到對手。





考慮招式特性再用!!



每一個零反擊技，其攻擊範圍或擊中對手時的特性等方面皆不一樣，所以要配合當時的狀況，分別運用P鈕或K鈕的零反擊技。最好能積極地使用可以使對手倒地的零反擊技，使其倒地後再想對策。

初學者專用的自動防禦設定是…？

如果選擇MANUAL的話就可以進行普通的防禦，如果選AUTO的話，就會變成自動防禦。自動防禦時，可以在一定的次數以內自動防禦住對手的攻擊，而且同時按相同威力的ＰＫ鈕就可以使出超級連續技，但僅有等級１而已。



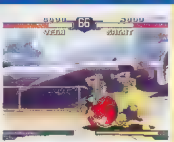
◀當然，雖然會自動防禦，但自己不在攻擊時的…



▶超級連續技的威力降低，只能使出等級１而已。

關於倒地回避技

受到對手可以使我方倒地的攻擊擊中而彈飛開的時候，馬上輸入←↙↓＋P指令的話，就可以避開倒地的命運。這個倒地回避技是全部角色共通的招式。如果被打倒在地上的話，很容易受到對手的起身進攻法（如降在對手倒地之後靠近使出鎖骨割等）攻擊，所以在被對手追到畫面邊緣時最好能充分利用。



因應各種狀況選擇起身的方式

輸入指令的時候，依據最後按的P鈕種類之不同（弱、中、強），起身的方式也有所不同。按弱P的話，就會當場爬起；按中P的話，會稍微移動之後再起身。按強P的話，可以在移動一段距離之後再起身，所以說強P倒地回避技也可滾到對手背後。



▲[illegible]



▲[illegible]



▲[illegible]

如果被投擲的話就用護身

受到對手投擲技投擲的瞬間輸入←或→＋中或強P的話，就不會倒地而能平安地降落在地面。要迅速地輸入指令才行。



▲[illegible]

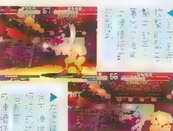


▲[illegible]

關於連續技的特性

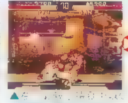
所謂的連續技，顧名思義就是將招式組合起來，連續進攻敵人。將招式組合起來的方法有各式各樣的型式，不過全部都要依照某種特定的法則進行才行，無法完全照自己的喜好來組合。





取消基本技再用必殺技和超級連續技吧

在某些特定的基本技動作發生當中輸入必殺技，或者是超級連續技指令的話，就可以取消此基本技的一部分動作變成必殺技或超級連續技，構成連續攻擊。



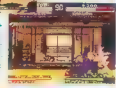


部分角色還留下來的零組合技

所謂的零組合技，就是像弱P→中P→強P之類的，將基本技連結起來的連續技之總稱。在前作中，全部的角色都可以使用零組合技，而這一回中，除了凱和元之外，其他角色都變成不能使用了。不過，凱變成只能組合中P→強P，而元在零組合技的最後一下無法連接蹲下強腳，要注意。少了零組合技似乎就少了點樂趣。







THE CHARACTERS

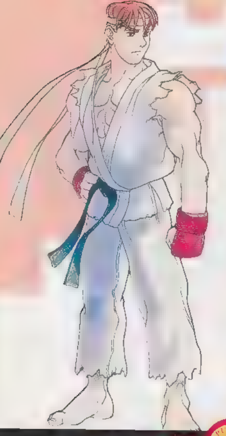
STREET FIGHTER ZERO2

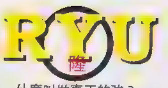


角色解說篇

仔細研究以下的角色詳細解說，讓你不僅了解自己使用的角色，更能熟悉對戰對手的特性，攻無不克！

※本書中的技巧指令，均為角色面向右時所用的





什麼叫做真正的強？
追求永遠目標的挑戰者！

為了追求真正的強，在世界各國流浪的格鬥家。攻守方面的能力十分平均，再加上基本技和必殺技容易使用，從初學者到高手級的玩家都有人愛用他。本作品仍然保留了隆的招牌戰法。玩家還是可以像在快打旋風II系列中一樣，使用波動拳之類的飛行道具牽制對手，等對手跳過來再用對空的昇龍拳擊落！

PERSONAL DATA

身體……175cm
體重……68kg
三圍 B110cm／W81cm／H85cm
血型……O型

拳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	搗拳		上鈎拳		正拳突拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	搗拳		直拳		突上勾拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	搗拳		直拳		直拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	搗拳		上突擊		直拳	
	基本×	必殺×	基本	必殺×	基本	必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

鎖骨割　→＋中P

一面向前進一面發出2段式攻擊，由於無法蹲下防禦這一招，玩家可以從緊貼的狀態下，任選蹲下攻擊或鎖骨割其中之一使用，可有效混亂對手。平常完全不用而把這一招當作最後一擊的話，效果最大。



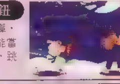
旋風腳　→＋中K

輕輕向前跳起後使出迴旋踢，能夠一邊閃開對手的蹲下攻擊一邊攻擊對手，因此從稍微遠一點的距離上，猜測對手可能的攻擊再使用。由於這一招的僵硬時間相當長，必須避免在和對手靠得很近時使用。



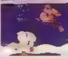
假動作波動拳　↓↘→＋選擇鈕

雖然會擺出和波動拳同樣的姿勢，卻不會發射氣彈，可以立刻出擊！這一招幾乎可以說沒有攻擊判定，只能當作假動作引誘對手。如果對手看了這招以為是波動拳，跳過來想攻擊時，不用客氣，用昇龍拳打落他（她）。



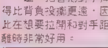
背負投擲　←or→＋中or強P

把對手扛到背上後用力擲出。為了失敗時容易應變，建議按中P使出這一招。



巴投　←or→＋中or強K

這一招會把對手摔得比背負投擲更遠，因此在想要拉開和對手距離時非常好用。





腳技基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	下段踢 基本　必殺	上段踢 基本　必殺	迴旋踢 基本　必殺
蹲下	腳踢 基本　必殺	踝踢 基本　必殺	回轉掃腳 基本　必殺
跳躍垂直	前踢 基本　必殺	前踢 基本　必殺	旋風腳 基本　必殺
跳躍斜向	膝踢 基本×　必殺	跳足刀 基本　必殺	跳足刀 基本　必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技．超級連續技一覽

必殺技 波動拳 ↓↘→＋P

發出氣彈攻擊對手，可說是飛行道具系中代表性的必殺技之一。按弱P發出時，雖然攻擊力較低，飛行速度也慢，但是對手十分不容易跳過這枚氣彈，適合用來拉大和對手間的距離。按強P發出時，若能在近距離擊中對手，對手會全身著火，摔倒在地，但是在遠距離可就沒有這種威力了，要配合戰況活用這兩種波動拳！



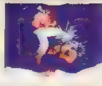
必殺技 昇龍拳 →↓↘＋P

向上跳起，以上勾拳攻擊對手的必殺技。由於這一招在上昇中是空中防禦不能技，最好的使用方法就是等待對手跳過來，到最接近隆的瞬間使出，狠狠地擊落對手。或者是在和對手緊貼時，取消蹲下強P之類的招數而連接昇龍拳，效果也相當不錯。按弱P使出時威力雖然較弱，但是僵硬時間較短，減低被反擊的可能性。



必殺技 龍捲旋風腳 ↓↙←＋K

反覆發出迴旋踢的必殺技。由於這一招可以在有攻擊判定的狀態下移動，如果玩家覺得對手有想要拉開間距的意圖，就不要使用昇龍拳，而以這招龍捲旋風腳代替。如果在跳躍中輸入指令，隆會以拋物線跳過空中，攻擊在另一側的對手。雖然按弱K發出時威力較弱，移動距離也較短，但是為了安全起見，還是建議玩家按弱K出招。



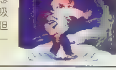
超級連續技 真空波動拳 ↓↘→↓↘→＋P×1～3

連續發射氣彈，可以說是波動拳之威力加強版。如果玩家在ＬＶ２或３時發出這招超級連續技，被擊中的對手會摔倒在地。如果指令輸入成功，即使遭到對手攻擊而承受損傷，招數都會打到完，不會停止。因此使用這一招必須有和對手在近距離下互砍的覺悟。當然最好是能夠把這一招連接在連續技當中，免得對手反擊。



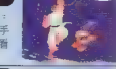
超級連續技 真空龍捲旋風腳 ↓↙←↓↙←＋K×1～3

真空龍捲旋風腳基本上就是在原地連續發出龍捲旋風腳，不過無法邊出招邊移動。和對手緊貼時出招是最理想的狀況，不過在某個距離之內出招的話，會自動把對手吸過來打一頓哦！這一招雖然也可以當作對空技來使用，但是破壞力不算很大。不論玩家是在ＬＶ多少時使出，這一招的最後一擊都會把對手踢飛出去。



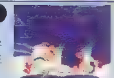
零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



擋住對手的攻擊之後，以強昇龍拳反擊的零反擊技。僵硬時間非常長，如果命中對手時當然沒問題，但是對手要是防住並且反擊過來，可就糟糕至極了。從這一點來看的話，這一招最好是不要使用。

防禦僵硬中 ←↙↓＋K



擋住對手的攻擊之後，以蹲下強K反擊的零反擊技。出招快，僵硬時間也很短，比起上面那一招零反擊技更好用。一旦蹲下強K漂亮地把對手掃倒在地，馬上就展開狂風暴雨式的反擊吧、千萬別客氣或不忍心哦！

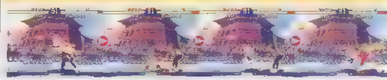
代表性的連續技一覽

蹲下弱K→強波動拳



這招連續技特別是在對CPU戰中，能夠發揮威力。把對手踢倒在地後，對準對手起身的地方，連續發出蹲下弱K。再度擊中對手的同時，取消蹲下弱K，發出強波動拳攻擊對手。被波動拳擊中的對手會再次倒地，馬上向前，重覆上述的連續動作，以強波動拳再擊倒對手。玩家也可以用蹲下弱P代替蹲下弱K。

跳躍強K→蹲下中K→強波動拳



一旦跳過去攻擊的戰法成功，請玩家必定使用這一招連續技。和上述的連續技相同，這一招也是依賴強波動拳把對手擊倒在地，使對手難以反擊。第一動作的跳躍強K，玩家必須要儘可能地踢得越深越好，否則會無法連接第二動作蹲下中K，使得連續技中斷。這一點是最需要注意的地方。

VS CPU 對CPU的基本戰法

想要通過對CPU戰，隆可以說是最適合的角色。甚至於只用前頁介紹過的連續技：蹲下弱K→強波動拳，就可以達到破關的目的。只不過這招連續技對後半的CPU角色，或是有些特定的CPU角色根本沒用。如果碰到這一類的CPU對手，可以用蹲下弱P來代替蹲下弱K使出同一招連續技；或是一面使用波動拳牽制對手，等到對手跳過來攻擊時，再發出昇龍拳擊落對手。也就是使用隆最正統的攻擊模式來對付這些比較搞怪的CPU。



▲[illegible]十分難掌握，[illegible]

vsCPU DAN 丹

對戰一開始就向前做兩次跳躍，然後在第一次距離下降之時，使用強K→蹲下中K→強波動拳。如果全部命中則對手會倒地，趁對手要起身之時，反覆使用蹲下弱K→強波動拳。




vsCPU SAGAT 沙卡特

對戰一開始，沙卡特就會向後退，玩家必須一面保持距離，一面向前追他。等到沙卡特後退到畫面邊緣，他就會反覆發出各種攻擊。此時使用蹲下強K破壞他的招數，並且把他踢倒在地。




vsCPU GOUKI 豪鬼

如果笨拙地出招，豪鬼就會有所反應。發出波動拳後，通常豪鬼會跳過來攻擊。徹底防禦，等待他跳過來。只要把他擊倒在地，從稍微分開的距離即可使用蹲下弱K▶強波動拳，一口氣獲勝。






對戰時的基本戰法

不要連續發射波動拳!!

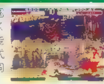
如果胡亂發射波動拳，只會被對手看穿，趁機跳過來攻擊。而且在僵硬時間還沒結束前，會陷入挨打不能還手的狀態。注意和對手的距離，認為即使被跳過來也沒關係時，再使用這招。

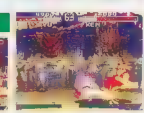




使用蹲下中K和蹲下強K!!

蹲下中K在有效判定上範圍很大，但是攻擊力低。蹲下強K在有效判定上範圍較小，不過能把對手踢倒。注意不要空揮招式給對手可乘之機，並且根據不同狀況活用這兩招。

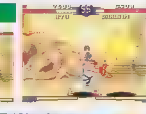




極近距離時用蹲下弱K十分有效

和對手在極近距離下戰鬥之時，連續使出蹲下弱K可以得到不錯的效果。對手如果被擊中，立刻取消蹲下弱K，發出強波動拳。即使對手能夠防得住，仍然可以削減對手的體力。





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

對付真・豪鬼時，玩家還是可以使用對最後出現的那個CPU豪鬼時，所使用的戰術。不過真・豪鬼對於我方招數的反應更加敏銳，不要發出任何一招無用的招數，徹底防禦尋找他的破綻。在中距離戰鬥時，如果從遠處跳過去後趕快使出強K，一落地馬上防禦的話，就比較不會遭到反擊。當「真・豪鬼」的體力剩下不多的時候，常常會靠近想要使出投擲技，玩家可以等他靠到非常近的時候，發動原創連續技，連續按強P攻擊，到原創連續技最後結束之時，發出強昇龍拳攻擊！如此應可順利解決真・豪鬼。







絕對不可輸給隆！擁有高傲自尊心的熱血戰士

為了在未來的某一天，和競爭對手一隆再決戰一次，肯可以說是日夜不斷地修行。基本技和隆十分相似，但整體而言，華麗而粗獷的招數比隆多。大概是為那些想要打一場華麗格鬥的玩家所準備的角色吧！波動拳比隆弱一些，不過昇龍拳比隆更強。愛用昇龍拳的玩家一定要選肯哦！如果是你會選誰？隆或肯？

PERSONAL DATA

身高	175cm
體重	72kg
三圍	B110cm／W82cm／H86cm
血型	B型

PUNCH 拳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	搗拳		上勾拳		正拳突擊	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	搗拳		搗拳		突上勾拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	搗拳		直拳		直拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	搗拳		直拳		直拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

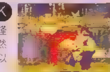
特殊技・普通投擲一覽

前方轉身　↓↙←＋P



利用前滾翻的動作變換位置的特殊技。在前滾翻時可以穿過對手，也不會遭到對手用投擲技攻擊。當玩家被對手逼到畫面邊緣，或是遇到其他想要躍到對手背後的情況，可以使用這一招移動。

閃電踝割　→＋中K

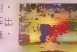


把腳抬得高高的，並使用腳連攻擊的2段招數，和隆的鎖骨割相同，都是屬於蹲下防禦不能的技巧。瞬間突然使出此招，對手大多會來不及反應而中招，因此玩家可以多利用這個特性，發動奇襲戰術。

前倒　↓↘→＋選擇鈕

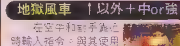
假裝要做前方轉身，卻立即回到原位的引誘技。僵硬時間太長是最大的缺點。

地獄車　←or→＋中or強P



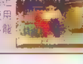
和對手一起滾倒，最後用巴投把對手摔出去。這招會拉開距離，玩家要注意！

抓舉膝踢　←or→＋中or強K



捉住對手的衣口，再補上數次膝踢的招數。連按K鈕可以增加膝踢的次數。

地獄風車　↑以外＋中or強P



在空中和對手靠近時輸入指令。與其使用這一招，還不如用昇龍拳攻擊較好。

KICK 基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	[illegible]
直立	下段踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	鐮拂蹴 基本 [illegible]　必殺 ×	一文字蹴 基本 [illegible]　必殺 [illegible]
蹲下	腳踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	踝踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	回轉掃踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]
跳躍垂直	前踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	前踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	旋風腳 基本 [illegible]　必殺 [illegible]
跳躍斜向	膝踢 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	膝落 基本 [illegible]　必殺 [illegible]	跳足刀 基本 [illegible]　必殺 [illegible]

✣「必殺○×」表示只有第一段可以取消

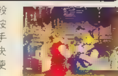
Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 波動拳 ↓↘→＋P



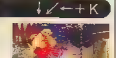
發出氣彈攻擊對手，屬於飛行道具系的必殺技。外表看起來雖然和隆的波動拳一模一樣，但是肯的波動拳威力較弱，而且即使按強P使出強波動拳，也不能把對手打倒在地。唯一的好處是僵硬時間比隆的波動拳短一些。其實對肯來說，與其用波動拳牽制對手，還不如使用變化多端的足技來戲弄對手，更為有效。

必殺技 昇龍拳 →↓↘＋P



一面將拳頭從下向上打，一面跳躍來攻擊對手的必殺技。依照弱、中、強P的順序，越後面移動距離越長。按強P擊出時，最多可以連續擊中對手3次，並且有讓對手全身著火，重重摔倒在地的追加效果。雖然成功與否取決於和對手的距離，不過發動連續技之時還是盡可能製造使用強昇龍拳的機會。這可是只有肯才有的豪快必殺技。

必殺技 龍捲旋風腳 ↓↙←＋K



一面連續使出迴旋踢，一面向前移動的必殺技。按弱K出招時，移動距離短而且威力低，按強K出招時則移動距離加大，攻擊力變強。和隆的龍捲旋風腳不同，命中對手後雖然無法使對手倒地，卻有連續擊中的性能。至於這兩種特性的優秀，就看玩家自己的喜好，沒有絕對的好或壞。這招結束時很容易遭到反擊，要注意。

超級連續技 昇龍裂破 ↓↘→↓↘＋P×1～3



連續發出昇龍拳攻擊對手的超級連續技。只有在LV3時發出，第3次的昇龍拳才會有讓對手全身著火，摔倒在地的效果。雖然想要讓這一招全部命中是非常困難的，但是辛苦終有代價，招數的攻擊力非常高。也可以當作對空技來使用，就算不幸被在半空中的對手打中，所受的損傷也會比平常少哦！

超級連續技 神龍拳 ↓↘→↓↘＋K×1～3



一面旋轉身體，一面向垂直方向連續發出昇龍拳的超級連續技。在招式動作持續當中連打P或K鈕，可以增加招數持續的期間和攻擊的次數。攻擊範圍令人驚訝地十分廣大，而且能夠把在有效範圍內的對手捲進來，因此在非常靠近時突然使出這一招，常能使對手反應不及，產生很好的效果。配合不同狀況，活用本招式及昇龍裂破。

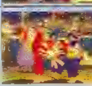
零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



防住對手的攻擊之後，以強昇龍拳反擊之零反擊技。不過此時的強昇龍拳不會多次命中，也沒辦法使對手全身著火並摔倒在地。建議玩家拿這招零反擊技來反擊跳過來攻擊的對手，效果相當不錯。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



防住對手的攻擊之後，以強K反擊的零反擊技。這一招的缺點是到出招之前，稍微要花點時間，不過攻擊有效範圍非常廣大。即使對手成功防禦、招數使出的結果會拉大和對手的距離，因此被逼到邊緣時亦可用此招脫身。

代表性的連續技一覽

跳躍強P→中K→強昇龍拳



快速進入跳過去攻擊的狀況，一落地之後立刻接著發出中K，此時也可以使用蹲下中K，不會有影響，接著取消招式，連接強昇龍拳即可。如果和對手之間的距離太長，不適合用強昇龍拳，亦可使用波動拳來攻擊對手。使用這招連續技時，必須想辦法確實地讓每一擊都命中才行。

空中龍捲旋風腳→中K→強昇龍拳



先跳起來，在落下的瞬間使出空中龍捲旋風腳，等到落地之後可以連接中K。取消中K，連接強昇龍拳攻擊對手。如果玩家的超級連續技量表累積的量足夠，也可以用昇龍裂破或神龍拳來代替最後的強昇龍拳，威力會更大。如果玩家最後連接的是超級連續技，那麼在中K的第二段動作時仍可取消。

VS CPU 對CPU的基本戰法

由於CPU有對跳過去攻擊較弱的傾向，因此除了有特殊攻略法的CPU角色之外，皆可儘量使用跳過去攻擊（跳躍強P），再連接招數形成連續技的模式，重創對手。可以用強昇龍拳把CPU打倒在地後，趁CPU起身時再度跳過去攻擊。如果兩次以跳躍強P為開頭的連續技都能成功，CPU一定會昏倒。此時當然不用客氣，趕快拿出你的原創組合技，或是取消招式之後，發動超級連續技，給CPU吃一頓粗飽，重傷倒地而亡。



▲跳躍強P的攻擊，下翻跳，若保下，可稍早一些按強攻擊

vs CPU ZANGIEF 桑吉爾夫

如果戰鬥一開始，玩家就不斷連打蹲下弱K，則桑吉爾夫一定會沈不氣跳過來攻擊，馬上用昇龍拳擊落他。接著抓準他起身的時間，發動攻擊，建議玩家採取上述跳過去攻擊的攻擊方法。





vs CPU VEGA 貝卡

玩家只要連打蹲下弱P，貝卡就會停止動作，使用生反射擊攻擊過來。因此只要看到貝卡停止動作，立刻跳過去，發動連續技攻擊。平常玩家把貝卡擊倒在地時，也可以用上述的模式。

vs CPU RYU 隆

戰鬥一開始，隆就會開始往後退，趕快向前追他。當隆到達畫面邊緣時，算準時機和距離，使出跳躍強P攻擊他。如果跳躍強P命中，立刻連接招數形成連續技，別給他喘息的機會。

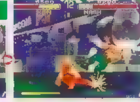




Basic Fight 對戰時的基本戰法

善用肯的足技!!





足技當中以攻擊判定範圍廣大的強K，以及特殊技閃電踢劃最重要。除了這兩招之外，蹲下中或強K也是不錯的足技。總之一句話，盡量不要太過分濫用波動拳，否則會吃虧。

思考前轉的使用法





使用特殊技「前方轉身」可以繞到對手背後。如果在瞬間突然使出，對手通常都會來不及反應而陷入無防備狀態。此時可以連接中K→強昇龍拳，或是其他連續技，效果非常好。

跳過去時要用強P攻擊!!

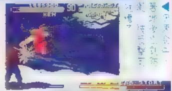




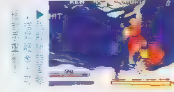
肯的跳躍強P，不管在攻擊判定、攻擊力等方面，都算是很強力的招數。假如快速出招的話，可以破壞對手大部分的招數，然後就很容易連接上連續技。盡量多使用這個攻擊模式吧！

VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

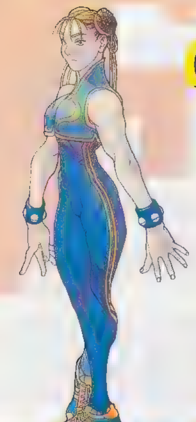
基本上，玩家仍可以使用和操縱隆之時同樣的戰鬥方法。只是在打倒真・豪鬼時，如果立即跳過去攻擊，一定會遭到真・豪鬼用昇龍拳反擊。因此在「真・豪鬼」完全站起來之前，先保持距離，等到確實他已經完全站起來，再從遠處跳過去以強P攻擊他。如果沒有遭到反擊，連續使用跳躍強P擊中他的話，「真・豪鬼」會昏眩。此時要以最快的速度發動原創組合技攻擊。由於真・豪鬼從昏眩當中復原的速度異常地快，所以玩家要是速度不夠快，又硬要用連續技攻擊他，可是會遭到可怕的反擊哦！



◀ [illegible]



▶ [illegible]





CHUN-LI 春麗

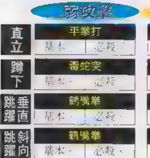
尋找失蹤的父親！
追查神秘販毒組織的女刑事

為了尋找失蹤多時，擔任麻藥搜查官的父親，原本只是女刑警的春麗也自願擔任麻藥搜查官，開始追查一個神秘的組織。雖然服裝和快打旋風二代時有極大不同，但是基本性能大致沒有什麼改變。春麗的移動速度、出招速度都很快，是相當容易操縱的角色。尤其她容易發動，威力又大的原創組合技更是魅力所在。

PERSONAL DATA

身體 …… 169cm
體重 …… ？
三圍 B84cm／W59cm／H89cm
血型 …… A型

拳相基本技一覽



	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	平拳打（基本／必殺）	發勁（基本／必殺）	覇祖突拳（基本／必殺）
蹲下	毒蛇突（基本／必殺）	毒蛇突（基本／必殺）	猛蛇突（基本／必殺）
跳躍垂直	鶴嘴拳（基本／必殺）	鶴嘴拳（基本／必殺）	鶴嘴拳（基本／必殺）
跳躍斜向	鶴嘴拳（基本／必殺）	鶴嘴拳（基本／必殺）	鶴嘴拳（基本／必殺）

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

鶴腳落　↙＋強K



一面向前方翻筋斗，一面以踢腿攻擊，對接招的對手而言是最令人討厭的特殊技。這一招不但攻擊判定範圍廣大，又不能蹲下防禦，如果在靠近對手的地方出招，可以一邊飛越對手一邊攻擊。和其他招式混合使用吧！

鷹爪腳　（空中）↓＋中K



如果在對手頭上使出這一招，可以拿對手的頭當作踏板，再度跳起。再跳躍後不但可以使出其他招數，即使被對手防守住也可從容逃離。由於這一招攻擊力不高，除了緊急狀況，還是不要使用比較好。

挑撥　選擇鈕



雖然只是挑撥，卻擁有令人意外的廣範圍攻擊判定；只不過破壞力極低，大約只有減少一條線而已。雖然在原創組合技中可以使用無數次，不過與其使用這一招，不如用其他的招數。如果想把它放在最後一招也是可以啦！

虎襲倒　←or→＋中or強P

用手捲過對手的脖子，將對手拉倒。不會拉開距離，要是對手使出倒地回避就糟了。

↑以外＋中or強P



雙方都在空中時，在對手附近輸入指令，即可將對手摔出的空中投擲技。

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	中段踢		上段踢		天空腳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	前掃腿		低踹打		元傳暗殺蹴	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	鶴腳打		鶴翼打		鶴翼打	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍斜向	飛翔腳		飛翔腳		二起腳	
	基本	必殺	基本	必殺×	基本	必殺×

✣「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo

必殺技・超級連續技一覽

必殺技 氣功拳 ←↙↓↘→＋P

發射氣彈攻擊之必殺技。由於氣彈出現的速度很慢，因此不容易使用。



必殺技 百裂腳 連打K

按鈕不同不會影響攻擊力，但會影響速度。最好按弱K來使出這一招。



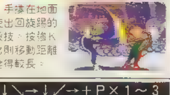
必殺技 天昇腳 ↓儲存↑＋K

必殺技中的對空技。出招的瞬間破壞力最大，最好等對手靠近再出招。



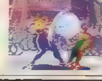
必殺技 旋圓蹴 →↘↓↙←＋K

手撐在地面而使出回旋踢的必殺技。按強K使出則移動距離會變得較長。



超級連續技 氣功掌 ↓↘→↓↙→＋P×1～3

伸出雙手，從拳頭前端發出巨大氣塊的超級連續技。發動時的LV越高，除了攻擊力上昇之外，還有多次命中的效果。和真空波動拳完全不同，這一招的攻擊有效範圍非常狹窄。如果不緊靠著對手出招的話，根本不可能全部命中，使得這一招不易使用。把對手逼到畫面邊緣，取消中P之類的招數後再使出是最理想的方法。



超級連續技 千裂腳 ←集氣→←→＋K×1～3

一面發出連續踢腳，一面向前移動，到最後自動反覆使出百裂腳的超級連續技。這一招多少有點無敵的時間，因此玩家即使在對手跳起來即將落地之時使出這一招，也沒有關係。或者是配合與對手的距離，和氣功掌分別靈活運用也可以。如果沒有命中對手時，會慘遭對手從背後殘酷攻擊，完全不能還手。因此絕對不能亂用。



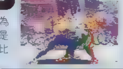
超級連續技 霸山天昇腳 ↙集氣↘↙↗＋K×1～3

可說是天昇腳威力昇級版的超級連續技。雖然這一招基本上是對空技，不過玩家如果沒有等對手靠到非常近再出招，沒辦法造成多大損傷。對付在地上的對手時，建議取消中P之類的招數後，想辦法連續擊中對手。攻擊力方面仍是千裂腳較高，因此沒有必要特別去使用這個超級連續技。不過玩家要是喜歡，不妨用看看。



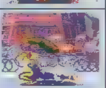
零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



一面防禦對手的攻擊，一面伸出雙拳攻擊對手。因為這一招要等到攻擊判定出現，必須花一點時間，所以還是用下面這招零反擊技比較好。至於攻擊力方面，這一招比下面按K鈕的零反擊技要高一些。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



一面擋住對手的攻擊，一面以蹲下中K反擊之零反擊技。這裡的蹲下中K能夠把對手踢倒在地，如此一來想反擊也會變得比較容易。如果玩家想用零反擊技，建議你使用這一招，不要用上面那個按P鈕的東東。

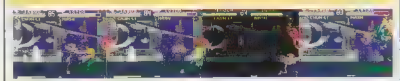
代表性的連續技一覽

跳躍強P→弱P→強百裂腳



春麗的跳躍強P和肯一樣，攻擊判定範圍都非常廣大。即使早一些使出跳躍強P，仍然可以連接得上後面的招數。下述方式雖然難度頗高，但破壞力較大，又可以把對手打倒在地。玩家可以用蹲下中P代替弱P，取消之後換連接天昇腳。不過取消的時機可是非常非常難抓住的哦！玩家不妨試試看。

千裂腳（ＬＶ１）→霸山天昇腳（ＬＶ２）



看起來像街頭雜耍一般的連續技。玩家在連接霸山天昇腳時，對手一定要在畫面的邊緣才行。因此使出千裂腳時要先估計千裂腳能把對手向後推送多遠，然後在能推到畫面邊緣的距離上出招。也可以用氣功掌來代替霸山天昇腳哦！這一招的時機非常難掌握，判定也嚴格，對自己技術有信心的人可以試試看。

VS CPU 對CPU的基本戰法

在發動原創組合技的過程中，連打K鈕連續使出百裂腳的話，可以給對手極大的損傷；只要玩家記住這一點，應該可以輕易過關斬將打倒蓋鬼。平常可以用跳躍強P跳過去發動連續技攻擊，等到超級連續技量表累積到LV2以上時，馬上發動原創組合技；以氣功拳引誘對手跳過來，再以天昇腳迎擊，也可以算是一種不錯的戰法。玩家使用春麗時有沒有發現一個特殊現象，就是最後的兩名對手一定是隆→貝卡的順序登場哦！



vsCPU SAKURA 櫻花

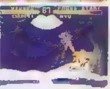


戰鬥一開始櫻花就會向後退，玩家要趕快追上去，追上她之後立刻以連續技摔倒她。摔成功後立刻展開跳躍攻擊，連續使出跳躍強P→強百裂腳，即可輕鬆地把櫻花打倒。如何，簡單吧！




vsCPU RYU 隆

和對付櫻花時同樣，戰鬥一開始就馬上追過去，到畫面邊緣後把隆摔出去，接著在稍微分開一點的位置上等待隆起身；假如隆跳過來攻擊就以天昇腳擊落他，用波動拳攻擊時則跳過去攻擊。

vsCPU VEGA 貝卡

如果玩家連打弱P，貝加就會停止動作，此時趕快跳過去，以跳躍強P為開頭發動連續技；假如超級連續技量表累積夠了，等貝加一停止動作馬上發動原創組合技，毫不留情地攻擊他！



Basic Fight 對戰時的基本戰法

用弱氣功拳牽制對手





弱氣功拳的飛行距離雖然短，但是氣彈的飛行速度極慢，使得對手非常不容易跳過這枚飛行道具。遠距離作戰時可以連發弱氣功拳，等對手靠近之後，再用蹲下強K攻擊！

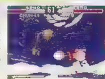
活用移動的速度來戰鬥

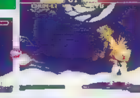




在極近距離下戰鬥時，可以用蹲下中K或蹲下強K，在對手的攻擊碰不到的距離下攻擊對手；接著躲過對手蹲下強K之類，僵硬時間較長的招數，把對手用力摔出去。

看破對手的攻擊後跳過去突擊!!





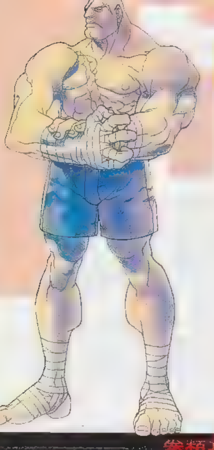
打中距離或遠距離戰的時候，要先看穿對手可能出招的時間差，早一步跳過去，以連續技攻擊。為了避免判斷或攻擊失敗所可能發生的危險，最好一面做空中防禦一面跳過去。

VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU



在中距離下使出特殊技鶴落腳時，不知道真・豪鬼吃錯什麼藥，竟然完全擋不住。

雖然鶴落腳的破壞力不大，不過人家說「聚沙成塔」，慢慢砍總會砍完他的體力。此時超級連續技量表也會一點一點的累積，到可以使出原創組合技之前，就一直使用鶴落腳攻擊吧！為了自身安全，最好不要使用一些不高明的連續技。如果不幸被逼到畫面邊緣的話，立刻以三角跳往相反方向逃跑。雖然用三角跳逃走常常會被豪鬼用昇龍拳打下來，但比起被逼在角落可能的損傷，這點損傷就算不了什麼了。



SAGAT 沙卡特

把我被奪走的稱號還給我！
憤怒的帝王・獨眼的猛虎

曾經以「泰拳帝王」的名號君臨天下，卻慘敗給隆。如今驅使沙卡特行動的力量，就是那股復仇的慾望！沙卡特的動作相當慢，再加上出招的速度又不快，想要熟練地使用他並不是很容易的事。不過沙卡特的必殺技等等招式，破壞力都非常可怕。特別是在遠距離戰最能發揮他的威力。喜歡慢慢打的人可以用他。

PERSONAL DATA

身體……226cm
體重……109kg
三圍…B140cm／W87cm／H95cm
血型……B型

PUNCH 拳類基本技一覽

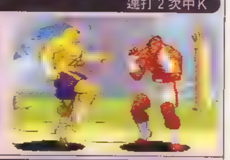
	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	老虎肘擊 基本・必殺	老虎上勾拳 基本・必殺	老虎直拳 基本・必殺
蹲下	蹲下輕擊 基本・必殺	蹲下中擊 基本・必殺	威力直拳 基本・必殺
跳躍垂直	跳躍搗拳 基本・必殺	跳躍上勾拳 基本・必殺	跳躍直拳 基本・必殺
跳躍斜向	跳躍搗拳 基本・必殺	跳躍上勾拳 基本・必殺×	跳躍直拳 基本・必殺

❖「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

偽踢　連打 2 次中K

如果玩家能夠 2 次連續，而且很快的按下中K，沙卡特會把踢出的腳很快收回，使得僵硬時間縮短一些。不過這一招不管怎麼說，都只是用來引誘對手的招數罷了。完全沒有攻擊判定存在。我們認為大概沒有玩家會被這一招引誘技所騙，不過要是戰鬥陷入膠著狀態，突然使出也許會有幫助也不一定。



老虎擒拿　←or→＋中or強P

這是沙卡特擁有的招數中，唯一的投擲技。沙卡特會抓住對手的臉，用膝踢連續重擊對手的臉面。當沙卡特用這一招抓住對手時，可以一面亂按十字鈕，一面連打P或K鈕，攻擊次數會稍稍增加一些。如果是自己被沙卡特抓住時，也可以用同樣的方法，使自己盡快脫離沙卡特的掌握。



腳類基本技一覽

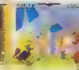
	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	下段踢 基本・ 必殺・	中段踢 基本・ 必殺・	上段踢 基本・ 必殺・
蹲下	老虎小踢 基本・ 必殺・	老虎掃踢 基本・ 必殺・	老虎踢 基本・ 必殺・
跳躍垂直	跳躍老虎膝踢 基本・ 必殺・	跳躍側踢 基本・ 必殺・	跳躍老虎踢 基本・ 必殺・
跳躍斜向	跳躍老虎膝踢 基本・ 必殺・	跳躍側踢 基本・ 必殺・	跳躍老虎踢 基本・ 必殺×

✣「必殺○×」表示只有■一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

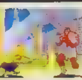
必殺技 老虎射擊 ↓↘→＋P

發射氣彈攻擊對手的必殺技。氣彈的飛行高度很高，可以當對空技使用。



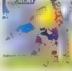
必殺技 威力老虎擊 ↓↘→＋K

蹲下來發射老虎射擊的必殺技，飛行高度很低，可以輕易跳過去。



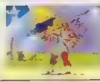
必殺技 老虎上勾拳 →↓↘＋P

和肯的昇龍拳類似，當作對空技使用時，最好等待對手接近後按強P出招。



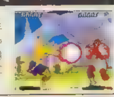
必殺技 老虎撞擊 →↓↘＋K

一面高速移動，一面連續發出膝踢的必殺技，也可以當作移動手段使用。



超級連續技 老虎加農 ↓↘→↓↘→＋P×1～3

把老虎射擊增強威力之後形成的超級連續技，雖然LV越高，命中數也會跟著增加，但是這招對在空中的對手，幾乎無法造成任何損傷。本招和老虎射擊一樣，打不中蹲在地上的對手，因此非常簡單就能閃過。如果真要使用這一招，建議玩家在取消基本技之後輸入指令，可以增加這一招命中的可能性。



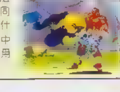
超級連續技 超級老虎上勾拳 ↓↘→↓↘＋K×1～3

這一招其實是以老虎撞拳→老虎上勾拳的順序，反覆使出，能給予對手相當大的損傷。當作對空技使用之時，如果不盡可能地讓對手靠近自己再出招，能造成的損傷就會減到非常低，玩家一定要注意這一點。在LV3出招時，沙卡特會連續兩次使出老虎上勾拳，再連接老虎撞拳，當然所能造成的損傷也會大幅增加喔！



超級連續技 老虎殺技 ↓↙←↓↙←＋K×1～3

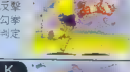
一面向前方突進，一面連續踢對手的超級連續技，隨著出招時LV的不同，踢的種類與命中次數都會有所不同。雖然也有少數的無敵時間，但可以說是和完全沒有沒什麼不同。如果被對手防住，則招數使完之後的僵硬時間中，將成為對手為所欲為、挨打不能還手的狀態。因此使用這一招時，一定要在取消基本技之後出招。





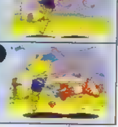
零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



擋住對手的攻擊之後，以強老虎上勾拳反擊之零反擊技。雖然不會有多次命中的情形，但是這招和老虎上勾拳一樣，越靠近擊中，攻擊力越高。只是這一招的攻擊判定範圍極狹窄，並不是很好使用。

防禦僵硬中 ←↙↓＋K



擋住對手的攻擊之後，先把身體向後壓低，然後再一腳踢向對手。這一招不但攻擊判定範圍狹小，僵硬時間又長得不像話，根本是不可靠的零反擊技。如果玩家想用零反擊技，還是用按P鈕的比較可靠。

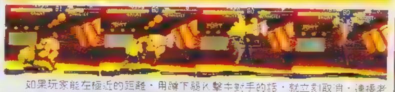
代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下中P→強老虎射擊



雖然這招連續技的攻擊力強大，但是最初的跳躍強K如果踢得不夠深，接下來的蹲下中P根本就無法連上。玩家也可以用老虎上勾拳代替強老虎射擊，可是如此一來，只要對手不在畫面的邊緣就無法打中，而且造成的損傷也會大幅縮減。總之是一招很難成功，但是破壞力強大的連續技。

蹲下弱K→強老虎上勾拳



如果玩家能在極近的距離，用蹲下弱K擊中對手的話，就立刻取消，連接老虎上勾拳，或是強威力老虎擊來攻擊對手。對於喜歡不斷逼近的對手，或是在對CPU戰當中，這一招都相當有效，也可以在跳過去攻擊之後，把這招連續技連接在後面哦！玩家一定要試試看！

VS CPU 對CPU的基本戰法

在對CPU作戰時，玩家可以用威力老虎擊牽制CPU，等到CPU跳過來想攻擊時，使用老虎上勾拳打CPU擊落。如果CPU在近處倒地，趕快對準CPU起身的地點，以蹲下弱P攻擊。對CPU來說，蹲下弱K（兩次）→強威力老虎擊→強老虎上勾拳，可以輕易地打中。發動原創組合技之時，可以連續輸入弱老虎撞拳，效果相當不錯喔！總之使用沙卡特之時，要儘量利用他高攻擊力的必殺技，彌補速度上的不足。



▲施展此技時，在蓄積時分，很容易被對手攻擊到，故要注意。

vsCPU DHALSIM 達爾錫

先什麼都不做等待一下，此時達西姆通常會使用螺旋踢攻擊。在原地等他靠過來，再使用老虎上勾拳擊落他。當他跌倒在地，立刻使用蹲下弱K→威力老虎擊，效果十分不錯哦！




vsCPU ROLENTO 羅連特

儘可能離羅連特遠一些，然後連續使用強威力老虎擊攻擊他。如果他跳過來，盡量等他靠到最近再用老虎上勾拳攻擊之，趁他倒地之時趕快拉開距離，然後重覆上述的攻擊模式。



vsCPU RYU 隆

一旦把隆擊倒地後，對準他起身的地方使用強老虎上勾拳攻擊。結果很有趣的，原本應該不容易打中的老虎上勾拳，竟然命中了！用這個方法，即使被隆防住，也不會造成太大的損傷。





Basic Fight 對戰時的基本戰法

活用兩種不同的飛行道具

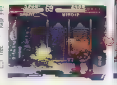
配合不同的狀況，分別使用老虎射擊和威力老虎擊攻擊對手。玩家在平常都使用威力老虎擊制對手，一旦發現對手有要往上跳的樣子，立刻改用老虎射擊阻止對手跳過來的野心。





隨距離不同而改變招數!!

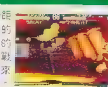
在中距離作戰時，最好站在剛剛好招數可以打中對手的位置。尤其是蹲下中K或蹲下強K，玩家更是要牢記它們的攻擊距離，巧妙地擊中對手，使對手不知如何防禦才好。

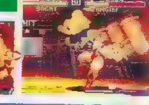




老虎撞拳的使用法

當玩家想要縮短和對手的距離時，老虎撞拳是一招很有用的招數。尤其是想快速接近昏暈的對手時，更是有效。在近距離戰中，突然使出這一招，讓對手來不及反應，也是不錯的使用法。

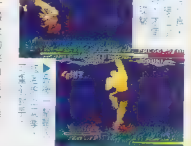




VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法

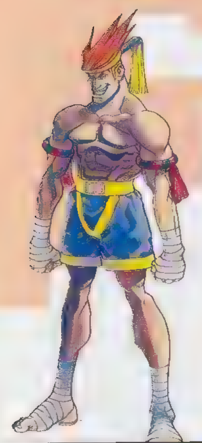


使用沙卡特對付「真・豪鬼」時，可以說完全沒有真正有效的攻略法，因此難免陷入苦戰之中。如果亂發射老虎射擊，幾乎一定會遭到「真・豪鬼」跳過來反擊，受到嚴重損傷。因此最好耐心地等他跳過來，然後用強老虎上勾拳確實地把他擊退。雖然成功率不高，不過玩家可以試著一面連續垂直跳躍，一面用強K攻擊，等到「真・豪鬼」的體力降到3分之1以下，就可以發動原創組合技攻擊了。在原創組合技中連續輸入老虎撞拳，等到超級連續技量表剩下不多時，換用強老虎上勾拳攻擊！



◀[illegible]

▶[illegible]



ADON 亞頓

我就是泰拳的真[illegible]
欲討伐反叛者的狂獅！

對於敗給隆之後就失蹤的師父，亞頓感到無比的失望，並且同時產生強烈的憤怒。這位使用泰國拳的鬥士雖然也有在前作登場，但是必殺技的指令有了很大的變化，最好還是從頭把指令再背一遍。亞頓的必殺技大多以足技為中心，剛開始可能會覺得不容易操縱，用熟了之後保證玩家愛不釋手，不想換人。

PERSONAL DATA

身體……182cm
體重……73kg
三圍 B112cm／W80cm／H85cm
血型……B型

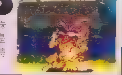
PUNCH 拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	肘擊（基本・必殺）	搗拳（基本・必殺）	搗拳（基本・必殺）
蹲下	搗拳（基本・必殺）	下肘擊（基本・必殺）	捷豹上直拳（基本・必殺）
跳垂直	下搗拳（基本・必殺）	下搗拳（基本・必殺）	側直拳（基本・必殺）
跳斜向	下搗拳（基本・必殺）	下搗拳（基本・必殺）	側直拳（基本・必殺）

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

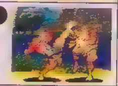
特殊技・普通投擲一覽

捷豹肘擊　→＋中P



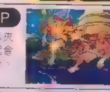
一面前進一面向下揮動手肘，是個高段攻擊的特殊技。由於對手無法使用蹲下防禦，和蹲下弱K混合使用是個不錯的辦法。這一招的出招速度慢，從僵硬中恢復的時間又很長，儘量不要太常用比較安全。

飛高踢　↘＋中K



從蹲下的姿勢突然向斜上方踢腳的特殊技，攻擊有效範圍相當廣，可以當做對空技使用。只不過這招的出招速度很慢，如果不早一點輸入指令，很容易被對手破解掉，玩家在使用時要非常注意。

P投擲　←or→＋中or強P



跳躍接近對手後，亞頓會跨坐到對手肩上，以雙腳夾住脖子將對手拋出。由於摔出去之後，我方的僵硬時間會很長，如果對方使用倒地回避技，一定會被反擊得很慘，與其使用這一招，還不如用下面的K投擲。

大投擲　←or→＋中or強K



用一隻腳踏在對手身上，用力將對手壓到地上的投擲技。攻擊力和P投擲沒什麼兩樣，但是這一招的僵硬時間較短，即使對手成功地使出倒地回避技，也不會像P投擲一樣容易遭到反擊。

腳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	下段踢 基本 / 必殺	捷豹膝踢 基本 / 必殺	中段踢 基本 / 必殺
蹲下	捷豹外踢 基本 / 必殺	捷豹腿 基本 / 必殺	捷豹腿 基本 / 必殺
垂直跳躍	跳躍捷豹膝踢 基本 / 必殺	跳躍迴旋踢 基本 / 必殺	跳躍迴旋踢 基本 / 必殺
斜向跳躍	跳躍捷豹膝踢 基本 / 必殺	跳躍迴旋踢 基本 / 必殺	跳躍迴旋踢 基本 / 必殺

❖「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 捷豹踢　↓↘→+K

突然跳起，以踵落攻擊對手的必殺技，這一招的動作不但快，又相當難以看穿，對手非常難立即做出反應。與其笨拙地在取消之後使出這一招，還不如適度地和基本技混用，讓對手防不勝防。如果不幸被對手防住，一定會遭到反擊，所以要想辦法讓對手看不出來你是否要使用。至於如何做就要看玩家的本事了。



必殺技 捷豹飛擊　→↘↓↙←+K

往斜後方跳躍，到達畫面邊緣之後，立刻轉身朝向對手，以斜下方向的快速踢腿攻擊對手。隨玩家輸入弱、中、強K的不同，只能改變踢腿的角度，但是沒有自動追蹤敵人的性能。玩家可以故意打不中對手，把這一招當作繞到對手背後的移動方法，只不過在僵硬時間中有可能遭到反擊，玩家必須小心，別以為繞到背後就沒事了。



必殺技 上昇捷豹　→↓↘+K

往斜上方連續使出膝踢，感覺上好像是昇龍拳改用腳攻擊的版本。這一招當然可以當作對空技使用，只不過幾乎沒有無敵時間，很容易就被對手擊潰。最好配合不同的狀況，和飛高踢一起靈活使用，以免被對手輕易看穿。和對手靠在一起時，如果取消基本技後才使出這一招，效果非常好。



超級連續技 捷豹連環踢　↓↘→↓↘→+K×1～3

連續使出捷豹踢的超級連續技。如果和對手靠得太近，使出本招時會從對手頭上飛過，白白浪費量表，卻無法造成多大損傷。因此從中距離出手，同時擊潰對手的蹲下K或飛行道具等等，可以說是最理想的狀況。這招超級連續技可以多次分段命中對手，如果能漂亮地全部擊中，當然可以造成極大損傷，只可惜沒有那麼容易……。



超級連續技 捷豹爆擊　↓↘→↓↘+P×1～3

一面連續用拳打攻擊，一面向前突進的超級連續技。只有在LV3時發動，才能在招式動作持續中輸入指令，改變招式的外觀。連打P鈕會變成揮拳亂打（千手捷豹爆擊），如果連打K鈕則是會變成膝踢連打（千腳捷豹爆擊），破壞力基本上沒有太大的差別，玩家可以依照自己的喜好選擇其中之一。



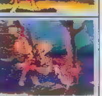
零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓+P



一面擋住對手的攻擊，一面連續揮拳攻擊之零反擊技。由於連續拳擊的第一擊有防禦不能的特性，最適合用來反擊對手。至於使用的最佳時機，建議玩家在對手體力所剩不多的時候，用這一招給他一記！

防禦僵硬中 ←↙↓+K



一面防禦對手的攻擊，一面以上昇捷豹攻擊之零反擊技：如果在防住對手跳過來攻擊之後，使用這一招，則這招的命中率會大幅上昇。如果對手在地面上，建議玩家使用按P鈕發動之零反擊技。

Combination 代表性的連續技一覽

蹲下弱K→強上昇捷豹



這可以說是連續技的基本模式。玩家可以用能夠取消的基本技來代替蹲下弱K，創造出各種不同變化的版本。如果超級連續技量表存得足夠，使用捷豹爆擊來代替強上昇捷豹，同樣可以組合成連續技。如果玩家想用捷豹連環踢代替強上昇捷豹，最好趁對手在畫面邊緣時比較有效。

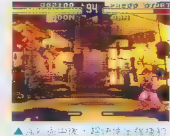
跳躍強K→蹲下中K→強上昇捷豹



由於最後使出的強上昇捷豹，攻擊有效範圍狹窄，所以對手要是不在畫面邊緣的話，就沒有辦法從繞背跳躍強K開始，一路連接到強上昇捷豹。和對手有一段距離時，可以在跳躍強K之後連接蹲下強K。總而言之，先把對手打倒在地對我方而言就是一件有利的事。

VS CPU 對CPU的基本戰法

除了少數特定的CPU對手之外，只要反覆使出強捷豹飛擊→強K，就可以輕易獲得勝利。這一招雖然不能算是連續技，但是絕對有試一試的價值哦！有時候對手可能會擊潰玩家發出的捷豹飛擊，但是比較雙方攻擊所帶來的損傷，明顯地我方有壓倒性的優勢，不會有問題。想要認真地格鬥的玩家可以避免使用跳過去攻擊，只使用基本技在地面上戰鬥。至於對空技方面，建議使用飛高踢或是上昇捷豹。詳細用法請參考相關說明。



▲ [illegible]



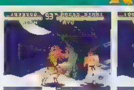
vsCPU CHUN-LI 春麗

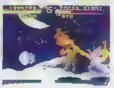
戰鬥一開始春麗就會往後退，玩家必須保持在一定距離之下，朝她進逼。等到春麗退至畫面邊緣，立刻算準距離，使用捷豹飛擊攻擊春麗。接下來只要反覆前述的模式就可以獲勝。



vsCPU RYU 隆

對付隆的時候，玩家可以使用和對付春麗幾乎相同的攻略法。通常在擊中3次捷豹飛擊之後，隆會發生昏暈現象。此時不用客氣，馬上祭出超級連續技或原創組合技，打到隆舉白旗投降。





vsCPU SAGAT 沙卡特

即使對付最後一個對手沙卡特，前面所述的攻略模式一樣有效。如果玩家能有效運用，甚至會覺得這個泰拳的帝王有點虛有其表，讓人打起來挺沒勁的。也許可以一滴血都不減就勝過他哦…。





對戰時的基本戰法

盡量在地面上戰鬥

在跳過去攻擊中可用的招數方面，亞頓的招數大多攻擊判定範圍狹小。因此不要採用跳過去攻擊的戰術，專心打地上戰。而且亞頓擅長的奇襲戰術，在地上也比較容易成功。





找出你自己的奇襲戰法!!

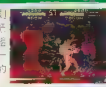
正如我們之前不斷強調的，亞頓所有的必殺技都必須以奇襲的方式使用，才能發揮最大效果。最好和基本技混合使用。尤其是捷豹踢，必須在計算好角色之後再出招。

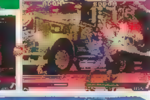




破壞力超強的原創組合技

發動原創組合技之後，立刻連續使出弱上昇捷豹，最好是把對手逼到畫面邊緣再發動原創組合技，可以達到更大的效果。一般大約可以削掉對手一半以上的體力哦！





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

和「真・豪鬼」保持一定距離，發出招數之後，「真・豪鬼」常常會產生反應，跳過來攻擊。如果他不跳過來，而發射斬空波動拳攻擊的話，最好老實地防禦。除此之外，用蹲下強K對準「真・豪鬼」將落地的地點，發動攻擊。前述對CPU的基本作戰模式也不是完全不能使用，只是失敗率很高，又會遭到可怕的反擊，衡量得失，還是不要用比較好。超級連續技量表只要累積到LV 2以上，就發動原創組合技，盡可能給「真・豪鬼」最大的損傷。「真・豪鬼」是個非常可怕的強敵，做任何動作或攻擊都必須要異常慎重。



BIRDIE
巴帝

敢來煩我的傢伙絕不輕饒！
窮凶極惡的大壞蛋

完全沒有明確的目的，只是把出現在眼前的敵人全部打倒而已，可說是快打旋風Ⅱ系列中極稀有的角色。外表看來似乎和桑吉爾夫類似，一但使用了才知道兩人根本天差地別，完全不同。巴帝的動作緩慢，又沒有飛行道具可以用，講起來是不容易使用的角色。不過令人意外的是，迷他的人似乎還不少!?

PERSONAL DATA

身體	216cm
體重	111kg
三圍	B156cm／W102cm／H106cm
血型	O型

拳類基本技一覽

PUNCH

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	巴帝快擊 基本・必殺	巴帝快擊 基本・必殺	巴帝雙摔擊 基本・必殺
蹲下	巴帝拳擊 基本・必殺	巴帝拳擊 基本・必殺	巴帝頭錘 基本・必殺
垂直跳躍	巴帝猛擊 基本・必殺	巴帝猛擊 基本・必殺	巴帝雙爆摔 基本・必殺
斜向跳躍	巴帝猛擊 基本・必殺	巴帝猛擊 基本・必殺	°巴帝雙爆摔 基本・必殺

❖「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

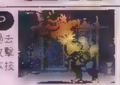
特殊技・普通投擲一覽

挑撥　選擇鈕



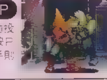
雖然只是單純的挑撥，不過從嘴中吐出的小刀上，仍然是有攻擊判定存在。和春麗的挑撥技相同，只能給對手短短一條線分量的小傷害，再加上攻擊判定出現的時間非常非常晚，只怕根本沒啥機會可以使用……。

人體炸彈　（空中）↓＋強P



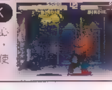
在空中輸入指令後，巴帝會用整個身體向對手撞過去攻擊。由於攻擊有效範圍相當大，玩家可以在跳過去攻擊時靈活運用這一招。如果命中時撞得夠深的話，和基本技一樣，可以連接其他招數形成連續技。

頭槌　←or→＋中or強P



抓住對手，連續用頭槌猛撞之後，將對手摔出去的投擲技。在巴帝抓住對手之時，一面亂按十字鈕一面連按P或K鈕，可以增加頭槌的攻擊次數。被巴帝抓住的對手則可以用同樣的按法，早一點逃脫。

抓摔投　←or→＋中or強K



抓住對手後，把對手往後方摔出去的投擲技。玩家必須記住，不管玩家輸入指令時是按十字鈕的哪一個方向，巴帝一定會把對手拋向背後，被對手逼到畫面邊緣時，使出此招，成功的話會使情勢立刻逆轉。

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	足尖擊		側踢		腳跟摔	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	滑踢		上勾踢		巴帝迴旋踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	跳踢		跳躍側踢		跳躍摔踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本×	必殺
斜向跳躍	跳踢		跳躍側踢		跳躍摔踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super-combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 殺人鎖擊
轉方向鈕一圈＋P

用鎖擊繞住對手的脖子之後，連續兩次把對手朝地上猛撞的必殺技。

必殺技 殺人鎖擊改
轉十字鈕一圈＋K



和殺人鎖擊的動作沒什麼不同，只是最後一定會把對手摔向背後。

必殺技 強力頭槌
←集氣→＋P

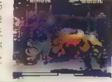
一面向前突進一面連續使出頭槌，最好是在取消基本技之後再使出這一招。

必殺技 強力骨擊
持續按兩個以上P或K後放開



和強力頭槌的不同在於，最初向後轉身之時為無敵狀態，要好好記住哦！

超級連續技 強力復仇技
↓↘→↓↘↓＋P×1～3



以弧形向前方跳躍，如果在著地的時候，剛好對手站在那裏的話，就會一把將對手抓住，使用鎖擊把對手朝地面連續撞擊。這一招講起來很難使用：即使在取消基本技之後輸入指令，也不會形成連續技。而且對方就算看到你跳起來之後再行動也能輕易躲開，如果不在看到破綻之後突然使出，想成功是非常困難的。

超級連續技 強力復仇技（足）
↓↘→↓↘→＋K×1～3



在輸入指令時，若是最後不按P鈕而按K鈕的話，就會使出這一招。雖然威力和按P鈕發動的強力復仇技沒什麼不同，但是出招時跳躍的距離大約有按P鈕時的2倍！幾乎可以從畫面的這一端跳到另一端去，因此當玩家發現對手發出飛行道具，陷入僵硬狀態時，馬上使出這招「強力復仇技」

超級連續技 巴帝爆擊
←集氣→←→＋P×1～3

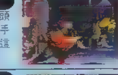


一面連續使出強力頭槌，一面向前突進的超級連續技。由於這一招的無敵時間非常長，所以在出招之時可以蹲下，一面集氣、一面等待對手出招，感覺上就像要穿過對手的攻擊一般使出即可。這招如果被對手防禦成功，一定會遭到嚴酷的反擊，因此絕對不可以隨便亂用。成功的話，玩家會發現破壞力令人意外地強！



零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



一面防禦對手的攻擊，一面反覆使用蠻搥來反擊。頭槌命中對手後會將對手遠遠地擊飛出去，想要拉開和對手間距離時非常適合。尤其是在被逼到畫面邊緣時，使出這一招更有驚人的效果。

防禦僵硬中 ←↙↓＋K



一面防禦對手的攻擊，一面以前踢反擊之零反擊技。比起用P鈕發動的零反擊技，這一招的攻擊力稍微高一點點。但是對手既不會向後摔出去，也不會摔倒在地上，即使成功擊中對手，似乎也沒啥用處。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下弱K→強強力頭槌



最初的強K不可以踢得太深。使用蹲下強K來代替蹲下弱K不但會比較容易輸入，所產生的破壞力也不會比較差，玩家可以試試看。在蹲下弱K之後也可以輸入殺人鎖擊來代替強強力頭槌。雖然無法變成連續技，但也是讓對手難以反擊的連續招式。混合使用可以混亂對手的判斷力哦！

跳躍強K→蹲下強P→強強力頭槌



和上述的連續技十分相似，但是這一招的破壞力遠大於上一招哦！蹲下強P本身雖然是2段攻擊的招數，玩家必須注意只有在第一段動作時才能夠取消。想從跳躍強K開始連接時，玩家會發現時機非常難抓，不過不知道為什麼，從極近距離發動蹲下強P→強強力頭槌的話，就會很容易連接上。

vs CPU 對CPU的基本戰法

只要一把CPU擊倒在地，趁CPU起身之時立刻使出強力頭槌攻擊。或者使用人體炸彈→蹲下強K的連續技也可以，上述這兩種方式雖然也無法保証百分之百成功，但是比起胡亂攻擊對手，更有可能給CPU重創。使用巴帝想要破關實際上是非常不容易的事，不過玩家既然選擇他，想要做一個名符其實的巴帝使用者，就一定要用他破關一次。最後出現的三名對手有固定順序，分別是元→沙卡特→貝卡。記住順序，先做個心理準備吧！



▲人體炸彈的判定很大，在使用時都必須確實命中才行

vsCPU ROLENTO 羅連特

一旦把羅連特打倒在地，就要抓住他起身的時機，使用強力頭槌攻擊。一般來說會有相當高的命中率。即使不幸被對手防住，遭到反擊的可能性也不高，玩家可以安心使用這個攻擊模式。




vsCPU SAGAT 沙卡特

如果能在近距離將沙卡特打倒在地上，馬上以像要跳過沙卡特起身處一般的動作，使出積背人體炸彈→蹲下強K。這一招多少會被對手反擊成功，但不要灰心，持續攻擊就會有不錯的效果。




vsCPU VEGA 貝卡

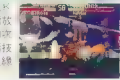
只要玩家假裝想要使出某個招收，貝卡就會停止動作。趁這個時候以跳躍強K→蹲下強K的連續技攻擊他！如果玩家認為發動攻擊也無法打中他，就要趕快防禦，以免被貝卡的精神猛擊打中。




Basic Fight 對戰時的基本戰法

活用強力骨擊

同時按住三個P鈕及二個K鈕集氣一陣子，然後一個一個放開的話，最多可以連續使出四次強力骨擊。雖然不能成為連續技，但卻可以把對手逼到畫面邊緣，應該會有些幫助。





找破綻使用指令投擲技

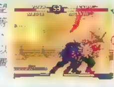
指令投擲技由於要花一些時間才能夠抓到對手，因此非常容易被對手躲開。如果玩家能在對手跳躍著地之後突然使出，成功率就會大幅上昇，玩家也可以自己找出適合的使用時機哦！

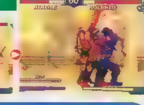




原創組合技使用指導

發動原創組合技之後，希望玩家不斷使用蹲下強P攻擊，等到最後一擊時才換成強力頭槌、或是換成指令投擲技。如此可以發揮相當的破壞力，不致於浪費超級連續技量表。





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

在中距離下使出蹲下弱P，可以引誘「真・豪鬼」跳過來攻擊。假如真・豪鬼不跳過來，只是發射斬空波動拳攻擊，玩家只能乖乖防禦。除此之外都可以使用蹲下強K來攻擊他。使用強力骨擊穿過豪波動拳或灼熱波動拳攻擊也是一種不錯的攻擊法，但是使出的時機極難掌握，失敗可能性很高。除了上述的方式之外，對付「真・豪鬼」可以說沒有確實可以用的攻略法，陷入苦戰是在所難免的事情。如果能用原創組合技漂亮地擊中他，也許可以找到一絲勝機。千萬不要笨笨地使用跳過去攻擊的戰術，會死得很難看。

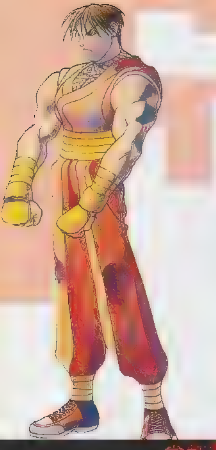


◀對真・豪鬼 [illegible]



▶ [illegible]







追求武術的更高極致！「武神流」正統傳承者

根據正義之名，為了打倒萬惡的貝加，潛入基地的武神流正統繼承人。其實凱以前曾是某個動作遊戲的主角，從前作快打旋風ZERO開始，才把他拉進來成為快打系列的角色。凱的動作快速，跳躍時又有他獨特的飛行軌道，不習慣之時也許會覺得難以控制，算是連續技的種類十分豐富的角色。

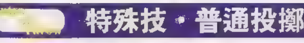
PERSONAL DATA

身高	179cm
體重	72kg
三圍	B108cm／W77cm／H82cm
血型	O型

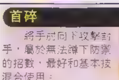
拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	裏拳	腹搗拳	上勾拳
	基本 必殺	基本 必殺	基本 必殺
蹲下	裏拳	裏拳	肘打
	基本 必殺	基本 必殺	基本 必殺
跳躍垂直	空擊	空擊	空裏拳
	基本 必殺	基本 必殺	基本 必殺
跳躍斜向	空擊	空擊	空裏拳
	基本× 必殺×	基本× 必殺×	基本× 必殺×

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技



特殊技・普通投擲一覽



首碎 →+中P

將手成向下攻擊對手，屬於無法蹲下防禦的招數，最好和基本技混合使用。

鐮鼬 ↘+強K

一面發出遠端踢，一面向後方翻跟斗。第二擊如果命中，能將對手擊飛出去。

肘落 ↙or↓or↘+中P

在空中輸入指令後就會把手肘舉起，繼續落下，並攻擊位在落地處的對手。

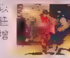
武神獄鎖拳 弱P、中P、強P、強K

以正確的節奏輸入指令，即可完成這招連續技，這是只有凱才能用的特殊招式。

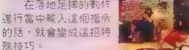
背負投擲 ←or→+中or強P

把對手背在背上，用力摔出。在投擲技當中，可算是攻擊力相當高的招數。

抓襟膝踢 ←or→+中or強K

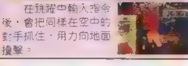


抓住對手，連續以膝踢攻擊。輸入十字鍵十連續按PK，將可增加攻擊的次數。



武神流背負投擲 →↑←+中or強P

在落地足摔的動作進行當中輸入這個指令的話，就會變成這招特殊技巧。



雷霆落 ↑以外+中or強P

在跳躍中輸入指令後，會把同樣在空中的對手抓住，用力向地面擲擊。

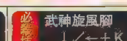
腳部基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	上段踢		中段踢		武神流迴旋蹴	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	連擊蹴		掃踢		水切蹴	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	上段踢		側踢		武神流閃腳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍斜向	側踢		側踢		武神流閃蹴	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

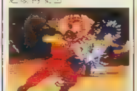


Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽



必殺技 崩山斗 ↓↙←+P

壓低身體後，以身體撞擊對手的必殺技。由於要花點時間才會出現攻擊判定，與其直接以這一招攻擊，還不如取消基本技之後再使出。



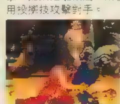
必殺技 武神旋風腳 ↓↙←+K

向前方一邊跳躍，一面使出迴旋踢。只有按弱K或中K出招時，招數剛開始的一段才有無敵時間存在，建議玩家把這一招當作對空技使用。



必殺技 武神雷電落 ↓↘→+P+P

按下P鈕時會朝對手的方向跳躍，再按P鈕之時，如果對手正蹲下或離得較遠，則會使用肘打攻擊；如果距離較近，則會用投擲技攻擊對手。



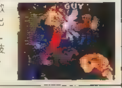
必殺技 疾驅 / 急停止 / 影掬 / 首狩

第一次按下的K鈕會決定攻擊的方法，而第二次按下K鈕之後就會開始攻擊。急停止可做為移動手段或是引誘技，影掬和首狩則可利用其防禦方向不同的特性，巧妙地進行二選一的攻擊，真的可以說是一招非常強又好用的必殺技。



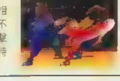
超級連續技 武神八雙拳 ↓↘→↓↘+P×1～3

一面往斜前方跳躍，一面發動攻擊。從對手被此招數擊中的時點開始，在一定時間內會連續毆打對手。由於出招時LV的不同會影響無敵時間的長短，所以盡可能在LV2以上再發動比較安全。這一招雖然也可以當作對空技使用，但隨著對手所在的位置不同，命中次數會有增減，因此要盡可能等對手靠近之後再使出。



超級連續技 武神剛雷腳 ↓↘→↓↘+K×1～3

一面前進、一面向對手施加無數攻擊的超級連續技。當對手被第一次攻擊打中的時候，如果對手的位置和凱相距一定程度以上，第二次以後的攻擊就會被防住。如果不幸被防禦成功，在招數的僵硬時間中，將遭到對手的反擊。所以玩家在使用武神剛雷腳時，要和使用武神八雙拳時一樣，盡可能使對手靠到近處再出招。



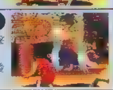
零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



一面擋住對手的攻擊，一面以蹲下強P反擊之零反擊技。一但命中對手之後，希望玩家不要留下空檔，立刻展開追擊。和下面按K鈕發動的零反擊技相比，這一招的攻擊力稍微差一些。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



一面擋住對手的攻擊，一面以蹲下中K反擊的零反擊技。這裏的中K和基本技的中K不同，無法做兩段攻擊，不過可以把對手踢倒。配合不同的狀況，和上述按P鈕發動之零反擊技分別使用，效果頗大。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→弱P→中P→強崩山斗



凱從跳躍擊開始發動的連續技當中，這一招可以說是基本模式。就算中P之後的強崩山斗不幸指令輸入失敗，也有可能變成武神獄鎖拳。被崩山斗擊中的對手會摔倒在地，趁對手起身時，玩家可用武神雷電落過去再摔他一次；或者是在疾驅的「影掬」和「首狩」當中，選擇一攻擊。

武神雷電落→武神八雙拳



如果玩家使用武神雷電落時，對手正好站在畫面邊緣的話，只要繼續輸入武神八雙拳的指令，就可以形成連續技，給與對手重創。指令輸入的時機一開始會覺得非常不容易，不過在習慣之後，應該可以隨心所欲地使出。如果有適合使用這招連續技的機會時，玩家一定要試試看哦！

VS CPU 對CPU的基本戰法

操作戰挑戰ＣＰＵ之時，最好的戰術，就是不要太拘泥於某種攻擊模式，要隨機應變，想出適合當時情況的攻擊方法。比如說ＣＰＵ跳過來攻擊時，可以用弱或中武神旋風腳打落對手，如果ＣＰＵ用飛行道具攻擊過來，可以用武神雷霆落狠狠揍他一下。前頁介紹的那招從跳過擒拿攻擊發動連續技，要是可能的話，可以連續不斷地使用，讓ＣＰＵ無還手的餘地。如果玩家只是想過關，你會發現使用凱意外地輕鬆愉快，很容易就打到最後面。



▲要做好隨時使出武神雷霆落的心理準備才行

vsCPU ADON 亞頓

戰鬥一開始就連按弱Ｐ的話，亞頓常常會跳過來攻擊，可以使用中武神旋風腳擊落他。接著趁他起身之時，對準他再次使出中武神旋風腳，通常可以再讓他吃上一腳，再來就看玩家自己的本事了。





vsCPU ROLENTO 羅連特

可以使用和打亞頓時一樣的攻略法。即使中武神旋風腳被ＣＰＵ防住，也要在他落地之後，再度使用一次，如果遭到反擊，要忍耐，等到他再度跳過來攻擊。總之，就是想辦法把他打倒在地就對了。





vsCPU VEGA 貝卡

戰鬥開始之後立刻連按弱Ｐ，等到貝卡的動作一停止，就跳過去發動連續技攻擊。連按弱Ｐ的時候要和貝卡保持相當的距離，否則跳過去攻擊時有可能從貝卡的頭上飛過，喪失攻擊機會。

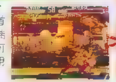


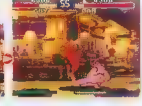


Basic Fight 對戰時的基本戰法

以快速的動作玩弄對手

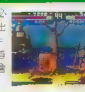
和對手進行近距離戰鬥時，要連續使用蹲下K、特殊技的首砕、投擲技等等，不要給對手喘息的機會。距離稍微拉開時，可以引誘對手使出蹲下K，然後用弱武神旋風腳攻擊。

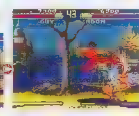




從遠距離發動疾驅的其中之一

按中K使用疾驅，會變成必須蹲下防禦的影掏；按強K使出則會變成必須站立防禦的首狩。找到對手的破綻後，突然使出首狩，嚇一大跳的對手幾乎一定會被擊中。





靈活運用兩種對空技!!

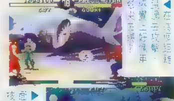
武神旋風腳和武神八雙拳是強力的對空技。兩者在招數剛開始動作時都是無敵狀態，所以可以引誘對手出招後，再予以反擊。先看超級連續技量表累積的狀況，決定使用哪一招。



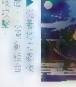


 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

和「真・豪鬼」相距某程度的距離時，以跳躍強K的最遠前端剛好能擊中的感覺，跳過去攻擊他。如果跳躍強K踢得太淺，落地之後馬上防禦；如果跳躍強P踢得很深，落地後則要立刻使出強P攻擊，然後取消強P，連續強崩山斗。發動原創組合技之時，等到可輸入指令的時間快要結束，先輸入弱崩山斗，最後再用強武神旋風腳攻擊他即可。如果「真・豪鬼」跳過來攻擊玩家時，與其笨拙地使出對空技想擊落他，還不如看準他的落地之處，使出蹲下強K攻擊。希望玩家能順利擊倒真・豪鬼，獲得勝利。



◀在這個距離跳過去攻擊，感覺上好像平[illegible]



▶趁著地之際發動，以原創組合技攻擊。



SODOM

索頓

熱愛日本文化的戰士！
誓言復興組織「馬德基爾」

索頓原本是馬德基亞的幹部、自從接觸到日本文化之後，就醉心其中，無法自拔。不過這位「日本通」似乎有點把日本文化搞錯，使得別人總覺得他呆呆的。兩手所持之「十手」發揮出極強的攻擊力，動作也比外表看起來快速，因此在所有角色中號稱力量最穩定，用他可以輕鬆過關斬將哦！試試看吧！

PERSONAL DATA

身體 …… 208cm
體重 …… 108kg
三圍 B148cm／W98cm／H103cm
血型 …… A型

拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	十手攻擊 基本 必殺	武士拳 基本 必殺	顏面十手碎 基本 必殺
蹲下	十手攻擊 基本 必殺	上勾十手攻擊 基本 必殺	武士上勾拳 基本 必殺
跳躍垂直	下段十手攻擊 基本 必殺	下段十手攻擊 基本 必殺	二十手雪崩落 基本 必殺
跳躍斜向	下段十手攻擊 基本 必殺	下段十手攻擊 基本 必殺	二十手雪崩落 基本 必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技



特殊技・普通投擲一覽

天狗踢　被擊飛出去時←↙↓＋K



被對手的招數擊飛，身體浮在空中的一瞬間輸入這個指令，就可以一面起身一面攻擊對手。可以算是倒地回避技的一種。如果玩家太早使出這一招可能會被對手輕易擊倒，不過即使對手防禦也能削減他（她）的體力。

後轉起身　→↘↓＋P



和天狗踢指令，這招「後轉起身」也是倒地回避技的一種。這一招並沒有命中判定存在，只是會翻轉到對手的反方向後起身。想要和對手拉開距離時，這招相當管用，但要是在起身時被飛行道具擊中，可就糟糕了！

挑撥　選擇鈕



按鈕後索頓會很有禮貌地行九十度鞠躬禮，要是命中對手也能造成傷害哦！只可惜損傷值只有少少的一點而已，再加上命中判定範圍不算很廣，要想命中對手還真不容易，令人懷疑這一招是否真有使用的機會。

上段砍　←或→＋中或強P



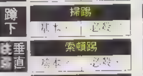
把對手高高抛向上空的投擲技，平常請玩家用這一招當作標準投擲技。

下段砍　←或→＋中或強K



把對手抛向較低位置的投擲技，攻擊力雖然低，但可以用冥土爆擊來追擊對手哦！

腳類基本技一覽



	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	下段踢		中段踢		武士道踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	掃踢		掃踢		滑踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍 垂直	索頓踢		索頓踢		神風踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍 斜向	索頓踢		索頓踢		神風踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

❖「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 地獄爆擊

↓↘→＋P

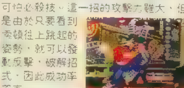
用「十手」猛擊對手的必殺技。隨弱、中、強的不同，前往踏步的距離也會有變化，請玩家估計自己和對手之距離，最好是以招數最前端擊中對手。想取消基本技使出這招時，建議按強P來出招比較好。

必殺技 佛滅強摔



轉十字鈕一圈＋K

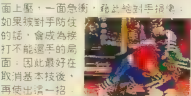
輕快地跳起之後把對手捉住，一起跳向空中，最後把對手用力撞到地面的可怕必殺技。這一招的攻擊力雖大，但是由於只要看到索頓往上跳起的姿勢，就可以發動反擊，破解招式，因此成功率不高。



必殺技 大急爆擊

轉十字鈕一圈＋P

一面把十手插在地面，一面向前突進；抓到對手之後，會將對手一面向地面上壓，一面急衝，藉此給對手損傷；如果被對手防住的話，會成為挨打不能還手的局面；因此最好在取消基本技後，再使出這一招。



必殺技 白刃擒拿

→↓↘＋K

一面接住對手的攻擊，一面將對手摔出去的特殊技。感覺上和零反擊技很像，不過這一招無法接住對手在地面上發出之基本技。也就是說這一招最佳的使用時機就是在擋住對手跳過來攻擊後的一瞬間。



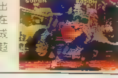
超級連續技 冥土爆擊 ↓↘→↓↘＋P×1～3

連續發出三次地獄爆擊的超級連續技；只有在Lv3的時候發動這一招，會在第三次地獄爆擊之後再加上一記跳躍強P攻擊對手。如果玩家不在接近到某種程度後才出招，招數打到一半，地獄爆擊就會打不到對手了。因此玩家最好是在取消基本技之後，再連接這一招，以免浪費辛苦累積的量表，算是非常容易使用的超級連續絕技。



超級連續技 天誅殺 轉十字鈕2圈＋P×1～3

這招超級連續技可以說是佛滅爆擊的強化版。由於指令輸入的難度非常高，再加上不可能在站立的狀態下使出來，玩家得花些腦筋才行。在跳躍當中輸入指令，或是在使出基本技後的僵硬時間言輸入指令，也許會比較容易成功哦！天誅殺的破壞力超強，儘量製造出適合使用這招超級連續技的機會，積極地出擊吧！



零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



封住對手的攻擊後，以中招迎擊反擊之零反擊技。雖為這招比擅K鈕發動之零反擊技，攻擊力稍微高一些，但是不易擊中蹲在地上的對手，是非常致命的弱點，也因此使這招式使用頻率降低不少。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



一面接住對手的攻擊，一面以蹲下強K反擊之零反擊技。這招的有效距離長，再加上對手十分不容易防得住，幾乎能反擊所有的招數。比起使用「白刃擒拿」或上述按P鈕發動的零反擊技，還不如用這一招比較可靠。

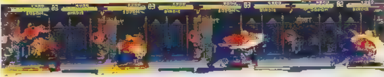
代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下強P→強地獄爆擊



雖然跳躍強P的攻擊範圍廣，很容易擊中對手。但是如果落地時離對手太遠，接下來的蹲下強P就無法命中、連接不上了，要特別注意。在取消蹲下強P方面確實有點難度，不過只要練習一定可以成功。玩家也可以試試用「大急爆擊」來代替，最後的強地獄爆擊，一樣非常有威力。

繞背跳躍弱K→蹲下強P→冥土爆擊



索頓的跳躍弱K，可說是最適合用來繞背攻擊的招式，一著地就用蹲下強P攻擊對手，接著趕快取消，接上冥土爆擊。如果超級連續技量表存得不夠時，也可以使用強地獄爆擊來代替冥土爆擊，不會有什麼問題。想要成為名符其實的使用索頓高手，這招連續技一定要練熟才行。

VS CPU 對CPU的基本戰法

戰鬥一開始就立刻使出蹲下強K（滑鏟）的話，很容易就可以把CPU踢倒在地。就算不幸被防住，也要再使出一次蹲下強K，把CPU踢倒再說。成功地把CPU踢倒以後，對準CPU起身之處，使用跳躍強K，或是中K攻擊，命中之後再一次使出中K，取消中K後連接強地獄爆擊。對付CPU時，上述的連續技很容易連續命中。一但得手第一次就不用跟CPU客氣，一次接一次打到CPU舉白旗投降為止，一定要熟練這個模式哦！



▲[illegible]，再使出一次[illegible]

vs CPU ROSE 蘿絲

戰鬥一開始就立刻使出蹲下強K，如果被她用跳躍閃開，馬上追過去對準她落地之處，再使出蹲下強K踢倒她。等她起身之時，就以上述對CPU的基本攻略模式攻擊，應該可以輕鬆獲勝才對。



vs CPU RYU 隆

戰鬥開始之後，就跟著CPU一起到畫面的邊緣，等到CPU到達畫面邊緣，使出蹲下強K把CPU踢倒在地。如果和隆的距離差距太大，就要配合波動拳的出招狀況，使用蹲下強K攻擊。



vs CPU GUY 凱



戰鬥開始之後立刻使出弱P。假如凱跳過來攻擊，就對準著地之處發出蹲下強K踢倒他。對付凱的時候雖然也可以使用上述的攻擊模式，但是跳過去的時機，或是使用中K的時候，都要比平常晚一些。

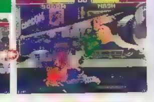


Basic Fight 對戰時的基本戰法

蹲下強K的使用是致勝關鍵

蹲下強K不但能夠一面擊潰對方站立發出的招數，一面攻擊，還可以從飛行道具的底下鑽過去，接近對手。站在中間距離觀察對手的動作，一有機會，立刻使用蹲下強K攻擊！

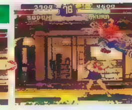




以繞背攻擊不斷進攻

對手如果被踢飛到畫面邊緣之外，馬上以繞背跳躍弱K，對準對手起身之處攻擊。如果再混合不會繞背的跳躍強K一起攻擊，保證對手被你弄得團團轉，搞不清楚你會怎麼攻擊。





難成功但威力強大的指令投擲

佛滅強摔和大急爆擊這兩招的指令雖然不容易，不過攻擊力可是非常可怕的哦！試著在跳起來之後，對靠近看地處的對手使用此兩招；或是趁對手摔倒起身之時輸入指令攻擊。





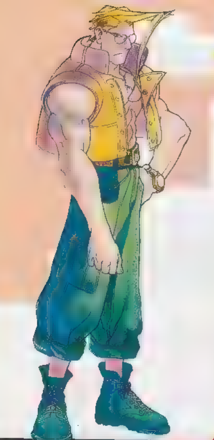
VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

從與「真・豪鬼」相距某個程度的位置上使出弱P，「真・豪鬼」經常會對此招發生反應，不是跳過來攻擊，就是以豪波動拳或灼熱波動拳攻擊。不管是那一種，玩家都要抓準時機，使用蹲下強K攻擊真・豪鬼。說起來玩家並沒有必要自己先出招去攻擊，最好也不要做那種多餘的事。在原創組合技當中，最強、最能給「真・豪鬼」重創的，就是先連續使出強地獄爆擊，最後再補上一招佛滅強摔。指令輸入雖然不容易，但是成功之後感覺真爽。要是能遵照上面所說的，其實「真・豪鬼」比其他角色還要好打。



▲蹲下強K之[illegible]

▶使用[illegible]，[illegible]很容易遭到反擊



NASH 那休

擊破虛假的正義
獨自挑戰邪惡組織的冷酷戰士

現役士兵，不停追擊毒品組織頭目貝卡的男人。由於會使用集氣系的必殺技，因此是採用「等待」的戰鬥方法，如果玩家不喜歡指令輸入的角色，那休將是最好的選擇。操作那休時，要隨時按住方向鈕的斜後方，然後對接近而來的敵人使用蹲下中K或音速光波進行攻擊；當對手飛跳時，就以倒躍踢迎擊。

PERSONAL DATA

身體	186cm
體重	84kg
三圍	B123cm／W81cm／H87cm
血型	AB型

拳類基本技一覽

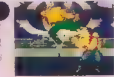


	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	搗拳 基本／必殺	上勾拳 基本／必殺	直拳 基本／必殺
蹲下	搗拳 基本／必殺	搗拳 基本／必殺	上昇勾拳 基本／必殺
跳躍垂直	[illegible]拳 基本／必殺	跳躍手刀 基本／必殺	跳躍手刀 基本／必殺
跳躍斜向	直拳 基本／必殺	跳躍手刀 基本／必殺	跳躍手刀 基本／必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

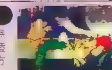
特殊技・普通投擲一覽

跳躍強踢　←or→＋中K



向前方飛跳出並不斷使用腳踢技，雖然這是無法蹲下防禦的技法，但因為動作較慢，而且僵硬時間太長，所以即使命中對手，也有可能遭到反擊。這時最好能在腳踢命中的最遠距離巧妙使用。

彈跳踢　←or→＋強K

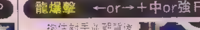


向前並連續使用腳踢技的攻擊方式，由於這種技法無論是站立或蹲下都可進行防禦，因此，在攻擊時可能會造成困擾，不過，玩家可以在使用技法時，按住方向鈕後方進行音速光波的集氣，然後再乘隙出擊。

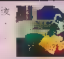
迴旋關節技　→＋強P



雖然是攻擊範圍很廣的特殊技，但無法命中蹲下的對手，而使僵硬時間很長。

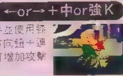


龍爆擊　←or→＋中or強P



抱住對手並朝背後撞擊後頭部的投擲技，使用機率比膝爆擊高。

膝爆擊　←or→＋中or強K



抓住對手並使用膝踢，如果按方向鈕＋連按PK，就可增加攻擊次數。

飛躍爆摔　↑以外＋中or強P



自己與對手都在空中時，只要立刻輸入指令，就可使對手撞擊地面。

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	下段踢		上段踢		反向空踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	腳踢		中段踢		中段踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	上段踢		反向地面踢		反向地面踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	膝踢		反向地面踢		反向地面踢	
	基本	必殺	基本×	必殺×	基本×	必殺×

✣「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

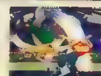
必殺技　音速光波　←集氣→＋P

發射衝擊波攻擊對手的飛行道具系必殺技。由於僵硬時間很短，因此，能在中距離戰或是遠距離戰時巧妙出擊。如果在輸入指令的瞬間，按方向鈕的後方就可開始集氣，這時也能連續攻擊，並發揮相當於波動拳的威力。另外，在對戰的過程中，可以配合蹲下中K或蹲下強K，再伺機使用音速光波。



必殺技　倒躍踢　↓集氣↑＋K

縱斜斗並連續翻踢的倒躍踢，是那休最具代表性的必殺技。由於使用技法的瞬間是無敵狀態，這時對手無法進行空中防禦。所以，能成為威力強大的對空技。如果是在中或強K使用時，攻擊範圍將會朝橫向延伸，並可順利擊潰對手的蹲下攻擊。這種技法的僵硬時間較長，如在攻擊時揮空就會遭到反擊，因此，要特別注意攻擊時機。



超級連續技　音速爆擊　←集氣→←→＋P×1～3

連續使用音速光波的超級連續技。在輸入指令之後，只要再按P鈕，就會依照目前的等級，連續攻擊音速光波。這種技法雖然能夠發揮攻擊威力，不過，最好的使用方法，則在削減對手的體力、或是想要抵消對手的飛行道具時再巧妙利用。另外，技法順利出擊之後，能再配合其它的必殺技繼續追擊。



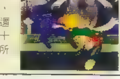
超級連續技　正義倒躍踢　↙集氣↘↙↗＋K×1～3

連續使用倒躍踢，並具有強大威力的超級連續技。雖然這種技法能夠成為對空技，但攻擊時很難完全命中。因此，最好利用方法是取消蹲下弱K等技法，然後在十分接近對手的狀態全力攻擊。由於技法攻擊時的操作難度較高，如果想要有效發揮威力，最好是能事先練習，這樣才能確實掌握攻擊時機。



超級連續技　十字火焰拳　←集氣→←→＋K×1～3

衝進並朝對手連續攻擊之超級技巧。由於這種技法的無敵時間非常短，因此，單獨使用時容易遭到對手擊潰，玩家在對戰中可以取消蹲下弱K等基本技再乘隙出擊。遇有情況不允許時，則要改用其它的超級組合技。另外，十字火焰拳如與其它的超級組合技相比，攻擊威力較差，所以，格鬥中要先參考應使用其它的技法。



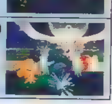
零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓+P



防禦對手的攻擊、然後再使用特殊技的迴旋關節技進行反擊。雖然這種技法的僵硬時間比一般迴旋關節技短，不過，對手蹲下時就無法順利命中，在實戰中無法有效發揮威力。

防禦僵硬中 ←↙↓+K



防禦對手的攻擊，並再使用蹲下強K反擊。如果這種零反擊技順利命中，對手就會倒地翻滾，還[illegible]就能在起身時繼續追擊。還有，K的攻擊力略遜於P的零反擊技，玩家要根據情況[illegible]選攻擊方式。

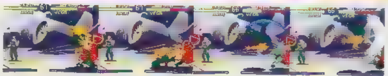
代表性的連續技一覽

跳躍強P→蹲下弱P→蹲下弱K→強音速光波



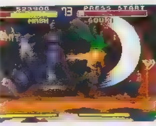
由於那休的跳躍強P有相當大的攻擊範圍，因此，距離較遠也能順利命中，還有著地後的蹲下弱P與蹲下弱K，主要是為了爭取強音速光波的集氣。當完成集氣之後，就可使用強音速光波全力出擊，命中後就要馬上利用蹲下強K牽制對手。

跳躍強P→蹲下弱P×2→正義倒躍踢



以跳躍強P命中時，如果對手在畫面的一端，就可馬上使用這種連續技。如果能在蹲下弱P命中的同時取消，並再使用正義倒躍踢攻擊時，就可多次命中並重創對手。還有，除了正義倒躍踢之外，有時也能改用強倒躍踢乘隙出擊，使用方式相近。

VS CPU 對CPU的基本戰法



▲在對手的落地後，就馬上使用連續技

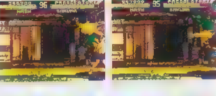
如果想要使用跳躍攻擊時，電腦角色通常會利用技法迎擊。這時只要以跳躍強P進行飛跳，就能順利擊潰對手的技法。

飛跳著地之後，如果彼此的距離拉開，這時雖然能馬上使用蹲下強K，不過，最好的對應方法是先採取防禦態勢。如果與使用昇龍拳等，具有無敵時必殺技的電腦角色戰鬥時，就要立刻發射弱音速光波，然後靜觀對手的反應，我想採取「等待」的戰術，應該對我方較有利。

vsCPU SAKURA 櫻花



比賽開始之後，就追擊電腦角色並向右方前進，然後當對手到達畫面一端時，立刻飛跳並進行連續攻擊。如果能在最後使用強跳躍踢順利命中，對手將會嚴重受創，而我方也將發動致命攻擊。



vsCPU SAGAT 沙卡特

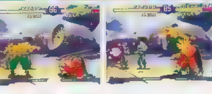


首先與櫻花對戰時的情形相同，先使用連續技出擊，然後在電腦角色起身時，取消蹲下弱P並以強倒躍踢連續攻擊。如果能夠利用相同的攻擊手段，就能使對手嚴重受創哦！

vsCPU VEGA 貝卡



在比賽開始之後，連按弱P鈕制止貝卡的行動，然後利用跳躍強P飛跳並以連續技出擊，當電腦角色翻滾之後，立刻向後方跳躍，並再連按弱P，只要重複此法就可順利打倒。



Basic Fight 對戰時的基本戰法

以蹲下中K牽制對手

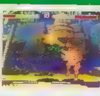
這是那休等待戰術的基本攻擊方式，首先利用蹲下中K使對手無法接近並進行集氣，然後在對手飛跳而來時，使用倒躍踢擊落。另外，有時也能使用音速光波的攻擊手段。

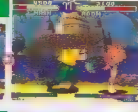




以跳躍強P不斷飛跳!!

在跳躍強P能夠命中的中間距離，積極使用飛跳攻擊，而著地後根據與對手之間的距離，再使用強音速光波或弱倒躍踢，由於對手會伺機反擊。因此，要快速反應巧妙出擊。





發射弱音速光波並從後追擊

想要接近對手時，就攻擊弱音速光波，然後再以追擊的方式移動。如果對手飛跳而來，則要儘早使用蹲一強P，或是從遠處進行強K，這樣就能有效制止對手的行動。





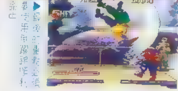
〔真・豪鬼〕攻略法



由於「真・豪鬼」的飛跳攻擊很難利用倒躍踢擊落。因此，最好的對應方法是由我方主動攻擊，如果對手從某個程度的距離飛跳而來，可以利用跳躍強P命中，並在著地之後立刻進行防禦，只要重覆相同方式，就能重創對手。

對戰時因為跳躍強P不容易命中，這時很難發揮超級連續技的威力。所以，必須要改用原創組合技的攻擊方式。這時能先連續使用強P或強音速光波，然後再以強倒躍踢造成致命創擊，而倒躍踢能否順利命中，將是獲勝的關鍵哦！







負有封印黑暗之力使命的神秘「靈力能源」使用者

隨著命運的安排，為了將貝卡的邪惡精神能源封印起來而加入戰鬥，投身於此場旋渦當中的靈力能源使用者。必殺技或超級連續技中有許多非常特別的招式，對初學者來說或許操作起來稍嫌難了一點。不過如果能好好地把握住各招的特徵加以靈活運用的話，就可以發揮超強的威力。使用她，首先要考慮到與對手保持的距離，再決定要如何作戰。

PERSONAL DATA

身體……178cm
體重……54kg
三圍……B96cm／W57cm／H86cm
血型……？型



拳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	拳		靈力拳		靈力之風	
	基本	必殺	基本×	必殺	基本×	必殺
蹲下	拳		靈力拳		靈力飄浮	
	基本	必殺	基本×	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	砍切		靈力砍切		靈力新月	
	基本	必殺×	基本	必殺×	基本	必殺
跳躍斜向	砍切		靈力砍切		靈力新月	
	基本×	必殺×	基本×	必殺×	基本×	必殺×

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

滑踢

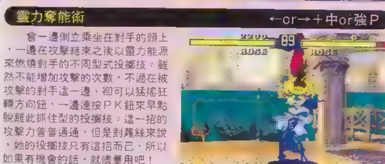
↘＋中K

會一邊沿著地面滑行，一邊攻擊對手的下盤。由於移動距離很遠，所以如果沒有在與對手稍微拉開距離的情況下攻擊再以腳前端擊中對手的話，在僵硬時很容易會受到反擊，要注意。很可惜地，這一招沒有辦法從飛行道具的下方滑過，所以不適合用來當移動的手段。如果想在短時間內縮短與對手間的距離的話，可以嘗試用這招。



靈力奪能術

←or→＋中or強P



會一邊倒立乘坐在對手的頭上，一邊在攻擊結束之後以靈力能源來燃燒對手的不同型式投擲技。雖然不能增加攻擊的次數，不過在被攻擊的對手這一邊，卻可以猛搖狂轉方向鈕，一邊連按PK鈕來早點脫離此抓住型的投擲技。這一招的攻擊力普普通通，但是對蘿絲來說，她的投擲技只有這招而已，所以如果有機會的話，就儘量用吧！

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	下段踢		靈力側踢		靈力浮踢	
	基本	必殺	基本×	必殺	基本	必殺
蹲下	踢		滑踢		大地薔薇	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	跳踢		跳躍側踢		薔薇之傷	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	跳踢		跳躍側踢		薔薇之傷	
	基本×	必殺×	基本×	必殺×	基本×	必殺×

❖「必■○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 靈力旋渦 ↓↘→＋K



會以圍巾帶著靈力能源，一邊向前突進，一邊攻擊對手的突進系必殺技。

必殺技 靈力摔 →↓↘＋P



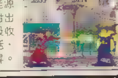
會向斜前方跳躍，將跳過來攻擊的對手抓起來投擲掉的對空技系必殺技。

必殺技 靈力反射 ↓↙←＋P



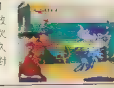
弱的會將飛行道具吸收掉，中的會彈向前方，強的則會彈向斜前方。

必殺技 靈力電光 ←↙↓↘→＋P



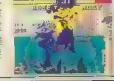
將靈力能源化成氣彈發射出去。如果有吸收飛行道具的話，攻擊力會提昇。

超級連續技 念力靈電光 ↓↙←↓↙←＋P×1～3



可以將靈力電光連續發射的超級連續技。放出等級1的攻擊時就像是突然地發放出靈力電光而已，但是如果放出等級2或等級3的攻擊時、會以自己本身攻擊對手數次之後再發放出靈力電光。由於無敵時間被設定能持續很久，所以在與對手極近的距離下使出的話，可以一邊躲開對手的攻擊一邊進攻，攻擊力也相當地高哦！

超級連續技 念力靈摔 ↓↘→↓↘＋P×1～3



放出等級1的攻擊時，只是普通的靈力摔而已，但是如果放出等級2或等級3的攻擊時，會向對手連續攻擊數次之後，最後再以靈力摔做結尾。和念力靈電光一樣，這一招也有無敵時間，所以最適合用來做對空技。由於在發動的途中對手無法從攻擊中逃脫出來，所以這招可以說是既安定、又非常具有攻擊力的超級連續技。

超級連續技 靈力幻影 ↓↘→↓↘＋K×1～3



可以進行分身的一種極具風格的超級連續技。在羅絲分身當中，如果攻擊對手的話，就可以自動追加給予對手的損傷（1人的攻擊力×數人），所以最好用來進行連續攻擊。但是，如果是以投擲技或飛行道具攻擊的話就不會追加損傷值，而且跳向對手攻擊完全統一為中威力的攻擊。分身出現的時間，依使用等級不同，時間長短也不同。

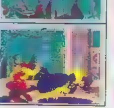
零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊交換自己和對手所在位置的零反擊技。雖然使出之後不具任何攻擊力，但是被交換位置的對手會在一段時間內呈現僵硬狀態，所以這個時候就可以攻擊了。馬上進行連續技攻擊吧!!

防禦僵硬中 ←↙↓＋K



會一邊防禦住對手的攻擊之後，再以蹲下強腳反擊的零反擊技。由於這招的攻擊範圍很遠，所以如果P在零反擊技距離之外的情況下，可以利用這招K零反擊技來反擊。由於僵硬時間很短，所以即使被防禦住也不用擔心。

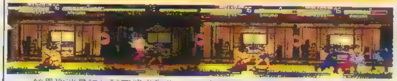
代表性的連續技一覽

跳躍強P→蹲下強P→強靈力旋渦



由於羅絲的跳躍強拳攻擊的攻擊範圍很廣，所以與其用跳躍強腳攻擊不如用跳躍強拳攻擊。著地後如果能連接好蹲下強拳的話，接下來就要馬上取消連接強靈力旋渦攻擊。如果超級連續技集氣量表有預先集到等級1以上的話，就可以將強靈力旋渦改成念力靈電光之類的超級連續技攻擊，威力會變得更強。

蹲下弱P→靈力幻影→蹲下弱P→強靈力旋渦



如果取消最初的蹲下弱拳動作，連接發動靈力幻影的話，下一個蹲下弱拳的攻擊動作就會自動地連接起來。再次地取消此蹲下弱拳的動作連接強靈力電光的話，就可以以分身的追加攻擊來給予對手比平常還多的損傷值。在指令上的輸入雖然難了一點，但是它確實是個攻擊力極高的連續技，可以多多練習使用看看。

VS CPU 對CPU的基本戰法

在和擁有飛行道具系的必殺技之CPU對戰的時候，要一邊徹底地防禦好，一邊持續以弱靈力反射來吸收對手的飛行道具。如果吸收了7次飛行道具的話，就慢慢地以招式來攻擊，來累擊超級連續技集氣量表的氣。如果CPU的殘餘體力剩下很少的話，就發動原創組合技，連續發射強靈力電光來扣對手一點一滴的體力而將剩餘體力扣光。對於沒有飛行道具系的必殺技之對手，要積極地跳向他們攻擊，只要對手一不小心被擊中的話，就可以連接前述之類的連續技來給予對手嚴重打擊。



▲蘿絲她是一個適合有自信能正確地輸入指令的人使用的角色。

vsCPU KEN 肯

比賽開始之後，要馬上趁著CPU往後跳的時候用跳向對手攻擊向前追。如果對手跳過來攻擊的話，就用靈力摔來將他擊落。如果對手不是用跳過來攻擊而是直接走過來攻擊時，就用蹲下強腳絆倒他。





vsCPU SAGAT 沙卡特

比賽開始之後，CPU就會一邊蹲下一邊往後退，所以這個時候就要用跳向對手向前攻擊。如果攻擊使CPU倒地的話，就在他爬起來的地方以蹲下弱拳先行攻擊，然後取消使出強靈力旋渦。



vsCPU VEGA 貝卡

如果用弱拳連攻的話，CPU就會停止動作，然後擊放出超能力光彈過來。對於超能力光彈的攻擊就用弱靈力反射來將它吸收，或者跳向對手攻擊。只要用這個方法，應該很容易就能戰勝貝卡才對。





Basic Fight 對戰時的基本戰法

以蹲下中或強腳等招式來擾亂對手的判斷

對蘿絲來說，較有利的距離是中間距離。如果對手靠近過來的話，就可以因應雙方的間距使出蹲下中腳或強腳，來防止對手接近。除此之外，蹲下中拳的攻擊範圍也很廣，可以多加利用。





有效地運用靈力幻影

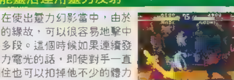
如果對手擊放飛行道具過來的話，若就這樣地防禦起來未免太浪費了。這時最好用弱靈力反射來吸收，或用中的或用強的靈力反射來反彈飛行道具，用強的還可以防止對手跳過來攻擊。





要能靈活運用靈力反射

在使出靈力幻影當中，由於分身的緣故，可以很容易地擊中對手多段。這個時候如果連續發出靈力電光的話，即使對手一直防禦住也可以扣掉他不少的體力，要能靈活運用靈力幻影。



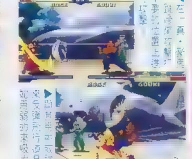




〔真・豪鬼〕攻略法



和真・豪鬼對戰的時候，要常常拉開雙方的距離儘量遠離他。如果他發出豪波動拳過來的話，就用弱的靈力反射來吸收掉；如果他跳過來攻擊的話，就對準其著地處預先使出蹲下強腳攻擊。如果在近距離下被他跳過來攻擊的話，不要隨便地使出靈力摔或什麼招式來對應，要好好地堅守自己的防禦。如果我方進攻的話，除了跳躍強拳以外其他的招式最好不要亂用。即使超級連續技集氣量表已集到等級1以上也不要胡亂使出超級連續技，要慢慢地等待發動原創組合技的時機。慎重一點的話，就能輕易地獲勝。



◀在「真・豪鬼」跳過來攻擊時，不要站在原地上準備攻擊

▶當真・豪鬼發出的飛行道具不如用弱的來吸收。

VEGA 貝卡



擁有征服世界的野心，操縱惡之力「精神能源」的魔人

自由自在地操縱邪惡的精神能源，企圖征服整個世界的魔人。他可以吸收「憤怒」或「憎惡」等人類的情感，然後將自己的精神能源逐漸增幅。整體上來說，他的足技較強力，而且很豐富，在對貝卡有利的距離下靈活運用這些足技來進行對戰的話，會比較能輕鬆幹掉對手。他在連續技方面比較缺乏具有強力攻擊力的招式，要以基本技慢慢進攻。

PERSONAL DATA

身體……182cm
體重……96kg
三圍　B133cm／W90cm／H92cm
血型……A型

拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	勾肘擊 基本○ 必殺○	超能力勾肘擊 基本○ 必殺○	超能力上勾拳 基本○ 必殺○
蹲下	搗拳 基本○ 必殺○	超能力搗拳 基本○ 必殺○	超能力上勾拳 基本○ 必殺○
跳躍垂直	死亡肘擊 基本○ 必殺○	超能力死亡肘擊 基本○ 必殺○	超能力死亡攻擊 基本○ 必殺○
跳躍斜向	死亡肘擊 基本× 必殺○	超能力死亡肘擊 基本○ 必殺×	超能力死亡攻擊 基本× 必殺○

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

死亡摔　←or→＋中or強P



會對對手抓起來投擲摔，也是貝卡所擁有唯一的投擲技。比較上貝卡的投擲技攻擊力比其他人高，而且將對手投擲摔之後的僵硬時間也比其他人短。貝卡看起來雖然很笨重，但非常意外地他的移動速度卻很快，所以可以在發現對手破綻的時候接近投擲。將對手投擲摔之後要馬上靠近，在其倒地起身的地方提前攻擊，不使其有喘息機會。

精神落在空中時　↑以外＋中or強P



在貝卡和對手同時都在空中的時候輸入指令的話，就會將對手抓住，以精神能源打擊後投到地面去。是個攻擊力極高的高中投擲技。不過由於貝卡跳躍的速度稍嫌慢了一點，想用此空中投擲技來投擲對手比較難，所以即使狙擊失敗，也要用跳躍攻擊的跳躍強P攻擊，這樣比較保險。這招不太有使用的機會，不過在空中時就試試看吧。



腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	地獄膝踢		影之中段踢		影之上段踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
蹲下	死亡之腿		死亡之腿		翱翔踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
垂直跳躍	膝跳踢		旋轉崩踢		戰斧踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
斜向跳躍	膝跳踢		旋轉崩踢		戰斧踢	
	基本×	必殺[illegible]	基本×	必殺[illegible]	基本×	必殺[illegible]

＊「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

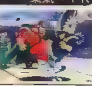
必殺技 超能力光彈
←集氣→＋P

將精神能源化成氣彈再擊放出去的飛行道具系必殺技。最好使出弱的。



必殺技 雙截腳
←集氣→＋K

使用自己的腳跟連續踏對手2次的強力必殺技。最好在基本技取消後使出。



必殺技 超能力傳送
←↓↙＋同時按PPorKK

上方的指令會傳送至對手左方，而輸入→↓↘的話則會出現在對手的右方。



必殺技 頭部攻擊
↓集氣↑＋K

會快速地跳起來踩對手頭部攻擊。是個使用頻度非常高的強力必殺技。



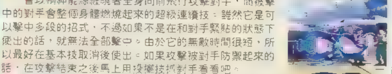
必殺技 倒躍潛擊
↓集氣↑P＋P

與其說這招是必殺技，感覺上還比較像是特殊技。首先要輸入頭部攻擊的指令，使自己踩對手的頭部進行攻擊。踩對手頭部之後再往上空飛舞的時候追加輸入P鈕的話，就會如跳水般地一邊攻擊對手一邊往地面降落。降落的時候，可以以方向鈕的左右來調整降落的位置，所以可以在踩中之後故意以這招欺騙對手反擊，然後在遠處著地。



超級連續技 精神猛擊
←集氣→←→↓P×1～3

會以精神能源纏繞著全身向前飛行攻擊對手，而被擊中的對手會整個身體燃燒起來的超級連續技。雖然它是可以擊中多段的招式，不過如果不是在和對手緊貼的狀態下使出的話，就無法全部擊中。由於它的無敵時間很短，所以最好在基本技取消後使出。如果攻擊被對手防禦起來的話，在攻擊結束之後馬上用投擲技抓對手看看吧。



超級連續技 惡夢膝擊
←集氣→←→＋K×1～3

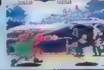
這招是可以連續使出雙截腳，具有超強破壞力的超級連續技。由於它使出之後的無敵時間相當地久，所以也可以用來當對空技使用。如果使出攻擊3的惡夢膝擊的話，最後一擊會以蹲下強K（滑踢）攻擊，不過這一擊即使以站立防禦也可以擋住。與其使用精神猛擊來攻擊對手，不如用這一招組成連續技攻擊對手會來得比較有效。





零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊以張手來反擊將對手打飛掉。除了會快速地發生招式的攻擊判定之外，他的這招零反擊技也不能防禦。在所有角色的零反擊技當中，可以說他的這招P零反擊技最好用了。

防禦僵硬中 ←↙↓＋K



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊將自己傳送到對手的背後出現。只不過，如果和對手保持某種程度的距離等情況下使用的話，就會在輸入指令的地點出現。此時如果對手已經使出某個招式攻擊的話，正是反擊的絕佳時機。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→強K→強雙截腳



跳向對手之後馬上持續按著方向鈕後方的話，就可以預先將強雙截腳的攻擊集氣。最初的跳躍強K如果攻擊點不夠低（大約在胸部至腰部附近）的話，接下來的強K就會連接不起來。強K雖然是2段攻擊的招式，但是只有第一段可以取消而已，要注意。雖然難度高了一點，不過卻是個破壞力極高的連續技。

弱超能力光彈→強頭部攻擊



如果貝卡和對手各自都在畫面邊緣的時候，就發出弱的超能力光彈。在弱的超能力光彈之僵硬時間解除之後，馬上使出強的頭部攻擊的話，就會飛到被弱超能力光彈擊中的對手的頭上攻擊，而構成連續技。接得到或接不到要視對手而定，有的可以接中有的卻可能接不到。踩中對手頭部後可以接著使出側躍潛擊。

VS CPU 對CPU的基本戰法

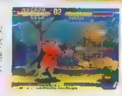
由於貝卡沒有較強力的對空技，所以基本上要進行地面上的攻防戰。如果能成功地將CPU擊倒在地上的話，就在對手起身之處預先以蹲下中K攻擊，然後再蹲下中K→強雙截腳：這不是連續技，所以如果被CPU防禦住的話那就毫無作用了，不過不知為何的，CPU通常很容易就會中此招：如果我方的強雙截腳攻擊被CPU對手防禦住的話，不要太在意，再次輸入蹲下中K攻擊勿將雙方所保持的距離拉開而繼續進攻：此外，在中間距離時也可以用站立中K或站立強K等基本技來牽制對手：



▲[illegible]

vsCPU NASH 那休

比賽開始之後就緊追CPU，將CPU逼至畫面邊緣的時候就以跳向對手攻擊開始進攻：如果能將對手成功地擊倒在地上的話，就用前述的攻擊型式緊密地進攻吧：不要太在意對手是否會反擊：





vsCPU ROSE 羅絲

比賽開始之後，如果羅絲馬上跳過來攻擊的話，就繞到她的背後（讓她跳過頭），對準著地點使出蹲下強K攻擊：將她擊倒在地之後，可以用對那休戰時同樣的攻擊型式來連續攻擊對手：





vsCPU RYU 隆

如果對CPU以前述的攻擊型式來進攻的話，常常會受到昇龍拳的反擊，所以很危險：要慢慢等待CPU發放出波動拳，抓準時機用強頭部攻擊來踩對手的臉：這樣的攻略法會比較安全：

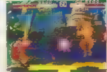


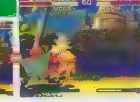


Basic Fight 對戰時的基本戰法

以弱超能力光彈來固定住對手

弱超能力光彈的飛行速度實在是非常地慢，所以可以一邊追著它一邊靠近對手。如果對手看見我方發射後的超能力光彈而想跳過來的話，就可以提早使出蹲下強P來攻擊對手。

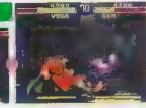




蹲下強K要在什麼時候使用？

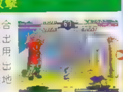
平常要多多使用中K或強K，蹲下時就用中K等招式來進行地面戰。如果對手從很遠的地方跳過來攻擊的話，就使出蹲下強K以腳的前端來攻擊對手，使對手中招而倒地。

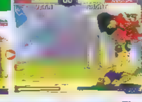




要有效地使出強頭部攻擊

強的頭部攻擊，如果能配合對手發放出飛行道具的時機使出的話，最具攻擊效果。也可以用來奇襲。攻擊之後可以接著使出倒躍踏擊來追擊，或者就這樣地著地進行投擲技（二擇攻擊）。





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法

如果使用的角色是貝卡，而遇到真・豪鬼的話，必定陷入一場苦戰當中。由於對CPU戰的基本攻擊型式對他無效，所以只好穩紮穩打地進攻了。最確實能給予損傷的方法，就是在將雙方所保持的距離拉開至某種程度的時候垂直跳躍，如果「真・豪鬼」被這個動作欺騙而跳過來攻擊的話，就用跳躍強P攻擊。當然，如果有機會的話，也要用蹲下強K攻擊使其倒地。如果發動原創組合技的話，只管一直使出強雙截腳攻擊就對了。如果能漂亮地攻擊成功的話，應該可以給予真・豪鬼相當多的損傷才是。





GOUKI

豪鬼

**能與我匹敵者到底在何方…
獨自征服修羅之道的男子漢**

將「殺意的波動」纏繞於自己身軀，腦子裏只想打敗所有強者的一位格鬥家。雖然他的基本能力非常優越，而且必殺技也很豐富，不過動作卻稍嫌慢了一點，所以可是算是一位不好操縱的角色。由於他的連續技非常豐富，所以可以常常的連續技來狙擊的對戰。雖然他和隆或肯很類似，但卻是一位不同類型的角色。

PERSONAL DATA

身高……178cm
體重……80kg
三圍 B118cm／W84cm／H86cm
血型……？型

拳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	刺拳		上勾拳		正拳突擊	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	刺拳		刺拳		突擊上勾拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	刺拳		直拳		直拳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	刺拳		直拳		直拳	
	基本	必殺	基本×	必殺×	基本×	必殺×

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

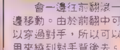
頭蓋破殺　→＋中P

會用手刀往下劈來攻擊對手的2段招式。由於這招攻擊對手無法以蹲下防禦來擋住，所以可以一邊以弱P或蹲下弱K連打，一邊再混雜著這招給予對手出其不意的打擊。由於被防禦住的話就會遭到反擊，所以禁止亂用。



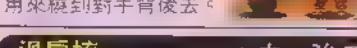
旋風腳　→＋中K

一邊做小跳躍一邊踢對手的特殊技。除了可以一邊移動一邊攻擊之外其他沒什麼優點。



前方轉身　↓↙←P

會一邊往前翻滾一邊移動。由於前翻中可以穿過對手，所以可以用來繞到對手背後去。

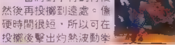


天魔空刃腳　↓＋中K

跳到最高點的時候輸入指令的話，就會在輸入指令處一邊踢一邊往斜下方緊急降落。

過肩摔　←or→＋中or強P

會將對手背到背後然後再投擲到遠處。僵硬時間很短，所以可在投擲後擊出灼熱波動拳。

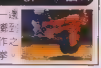


巴投　←or→＋中K

用腳架起對手的身體然後投擲掉。不過與其用這個投擲技，不如用其他的投擲技較好。

地獄車　←or→＋強K

會抓住對手，一邊翻身一邊將對手投擲到遠處。解除僵硬動作之後就擊出灼熱波動拳。



KICK 腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	下段踢		棒腿下壓		迴旋踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	踢		腳踝踢		迴旋掃腿	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	前踢		前踢		旋風腳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍斜向	膝踢		跳躍腳刀		跳躍腳刀	
	基本×	必殺×	基本	必殺×	基本×	必殺×

❖「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special 必殺技一覽



必殺技 豪波動拳 ↓↘→＋P

會朝著對手發射出氣彈的必殺技，和隆或肯的波動拳比起來他發射之後的僵硬時間比較久，所以相當不好使用。最好在和對手距離拉遠的情況下擊放，或者在基本技取消後擊放。不管是弱的或中的、強的，只要在發出的一瞬間擊中對手的話，對手一定會倒地。



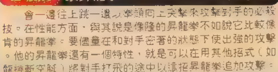
必殺技 灼熱波動拳 →↘↓↙←＋P

這一招使出之後的僵硬時間雖然比波動拳久，但是只要擊中對手的話，對手就會燃燒起來而且會確實地倒地。如果以中P或強P擊放出去的話可以擊中多段，但是若和對手的飛行道具相碰時，他只要一發就可以和你的配掉。可以在對手起身時等絕對不會受到反擊的狀況下使用。



必殺技 斬空波動拳 在空中↓↘→＋P

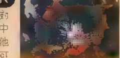
如果在空中輸入波動拳的指令的話，就可以擊放在豪鬼專屬的必殺技。由於波動拳使出之前的準備動作很慢，所以最好能在跳到空中後提早輸入指令。最理想的狀況就是在使出後降落的瞬間擊中對手，然後在著地之後馬上連接其他的招式。也可以單獨使出用來嚇阻對手的進攻。





必殺技 豪昇龍拳 →↓↘＋P

會一邊往上跳一邊以拳頭向上突擊來攻擊對手的必殺技。在性能方面，與其說是像隆的昇龍拳不如說它比較像肯的昇龍拳。要儘量在和對手密著的狀態下使出強的攻擊。他的昇龍拳還有一個特性，就是可以在用其他招式（如龍捲斬空腳）將對手打飛的途中以這招昇龍拳追加攻擊。



必殺技 龍捲斬空腳 ↓↙←＋K

會一邊旋轉揮動自己的腳、一邊做低空飛行來攻擊對手的必殺技。它可以擊中對手多段，而且如果對手被擊中的話一定會倒地。和豪昇龍拳一樣，這招也可以在以其他的招式將對手打飛的途中用來繼續追擊。由於在空中也可以使出這招，所以在想改變跳躍軌道的時候就用用看吧。



必殺技 阿修羅閃空 ←↓↙或→↓↘＋同時按PP或KK

不管對手的位置在哪裏，只要輸入←↓↙指令的就可以傳送至對手的左邊，輸入→↓↘指令的話就可以傳送到對手的右邊。此外，按P鈕決定的話，就可以移動至對手的遠處，而按K鈕決定的話可以移動至對手近處。總共有4種移動手段，要配合各種狀況靈活運用。

必殺技 百鬼豪 ↓↘→↗+P

輸入指令的話，就會跳向對手，然後再追加輸入各種指令的話，就可以使出總共 5 種不同類型的必殺技。每一個招式的威力，是依一開始輸入的P鈕之強度所決定的，如果一開始按的是弱P鈕的話，威力就較弱；如果一開始按的是強P鈕的話威力就較強。由於除了百鬼豪碎和百鬼豪墜以外的百鬼豪攻擊都可以以蹲下防禦來對應，所以即使對手突然使出這招，只要冷靜的對應的話應該可以相安無事。在他的必殺技當中，這招算是比較獨特的招式，不過如果對戰進入膠著狀態時就可用這招來奇襲。

百鬼豪斬

在輸入一開始的指令之後，如果不再追加輸入任何指令的話，就會變成這一招。中招的對手一定會倒地的這一點是不錯。不過由於這招的動作實在是太大了，所以可以很容易就被躲開。



百鬼豪衝

輸入一開始的指令之後，再追加輸入P鈕的話，就會在着地之前以拳頭攻擊對手。由於它的攻擊力很低，再加上招式的動作很大，很容易被識破，所以不要隨便地使用這招攻擊。



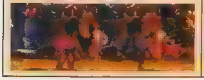
百鬼豪尖

輸入一開始的指令之後，再追加輸入K鈕的話，就會像要將對手壓爛似地以腳攻擊。比起百鬼豪衝容易使用得多了，不過攻擊力還是稍嫌低了一點。感覺上好像不太有使用的機會……。



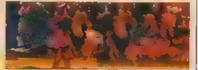
百鬼豪碎

輸入指令使豪鬼跳起來，然後到了對手頭上方的時候再追加輸入P鈕的話，就會抓住對手翻轉之後以膝蓋撞擊對手。不過這一招抓不到蹲在地面的對手，所以要留意情況再使用。



百鬼豪墜

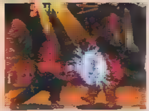
輸入指令使豪鬼跳起來，然後到了對手頭上方的時候再追加輸入K鈕的話，就會乘坐在對手的身上翻滾之後再將對手往地面叩擊。這一招和百鬼豪碎一樣，對蹲在地面上的對手無效。



Super Combo 超級連續技一覽

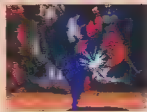
超級連續技 滅殺豪波動 →↘↓↙←→↘↓↙←＋P×1～3

會發射重疊好多發的豪波動拳，而且攻擊力也相當高的超級連續技。由於這招無法空中防禦，所以可以在和對手距離拉遠的狀況下配合對手跳過來落下的時機發放，或許會蠻有效的。如果對手中了最後一下的話一定會倒地，所以即使是在極近的距離下發放也沒有關係。由於指令的輸入很難，所以如果怎麼也無法在取消後連接這一招的話，就試著以滅殺豪昇龍來接接看吧。



超級連續技 滅殺豪昇龍 ↓↘→↓↘＋P×1～3

會一邊往前方移動，一邊連續使出豪昇龍拳的超級連續技。由於它可以擊中對手多段，所以如果單獨將它用來當對空技使用的話未免太浪費了。最好在蹲下弱K等基本技取消之後連接，而且要儘量在靠近對手的地方使用。由於無敵時間很久，所以在極近距離戰的時候事先判斷出對手招式的使出時機，再用這招狙擊對手的攻擊方式也不錯。用這招要事先考慮到擊中對手的方法。



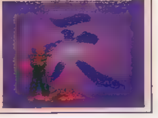
超級連續技 天魔豪斬空 在空中↓↘→↓↘→＋P×1～3

如果在空中的時候輸入指令的話，就可以發射好多發重疊在一起的斬空波動拳。感覺像是一個滅殺豪波動的空中版的超級連續技。發射之後雖然幾乎可以說是完全沒有無敵時間，不過會因發射之後的反作用力而彈到後方去，所以不容易受到反擊。只不過，如果完全被對手防禦住的話，有可能會被對手狙擊我方的著地處而受到攻擊。在對手想使出對空技的時候再擊放吧。



超級連續技 瞬獄殺（ＬＶ３專用）弱P、弱P、→、弱K、強P

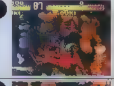
這一個超級連續技的指令輸入形式非常特殊，而且如果超級連續技集氣量表沒有集到等級3的話，就不能使用。這一招也非常獨特，一旦對手被抓中的話，就完全沒有反擊的機會，而且抓中之後，會自動扣掉對手體力表一半左右的血。只不過，在指令輸入之後到抓到對手的這一段期間，豪鬼的全身會呈完全無防備狀態，所以只要對手一出招就可很輕易地擊落。不太好使用。





零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊再以強豪昇龍拳反擊。由於這招是不能空中防禦的招式，所以如果防禦對手的跳躍攻擊而使出的話，對手一定閃避不及。最多還可以連續擊中3下，而且攻擊力也相當地高哦!!

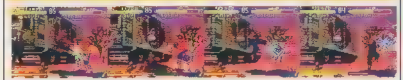
防禦僵硬中 ←↙↓＋K



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊再以蹲下強K來反擊的零反擊技。由於它的攻擊範圍很廣，所以很容易就能擊中對手反擊成功。比起P鈕的零反擊技攻擊力稍微弱了一點、不過在地面戰時相當可以發揮它的強處。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下中K→中龍捲斬空腳→強豪昇龍拳



由於跳躍強K的攻擊範圍很廣，所以即使踢得不夠深入也沒關係。在以中龍捲斬空腳攻擊的時候，要注意如果和對手的距離拉得不夠遠（但也不能拉得太遠）的話，接下來的強豪昇龍拳攻擊會接不起來。最後一擊也可以用滅殺豪昇龍來代替強豪昇龍拳，只不過即使用滅殺豪昇龍來代替，攻擊力也差不到哪裏去。

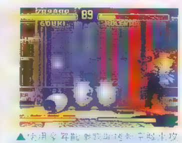
天魔空刃腳→蹲下弱K→滅殺豪昇龍



這是要在一開始的天魔空刃腳，擊中對手的底盤的情況下才能成立的連續技。將蹲下弱K攻擊取消之後，連接滅殺豪昇龍可以給予對手嚴重傷害。如果超級連續技集氣量表沒有事先累積至等級1以上的時候，就可以用強豪波動拳或強豪昇龍拳來代替滅殺豪昇龍。是個指令輸入的時機很難抓準的連續技。

VS CPU 對CPU的基本戰法

基本上，操作隆或肯來進行遊戲時的攻略法也適用於豪鬼。跳向對手攻擊時就用跳躍強K，對空技就選用弱的豪昇龍拳來對空吧。如果將CPU擊倒在地的時候，就用跳向對手攻擊來狙擊對手，或者重覆使出弱P取消→強豪昇龍拳，再不然就使出蹲下弱K攻擊取消→灼熱波動拳來進攻對手。最後3個敵人登場的順序分別是沙卡特→貝卡→元，這些角色以前述的攻擊型式來進攻他們應該不至於會陷入苦戰才對，所以平常時就要多多練習這些攻擊型式。他也是個可輕鬆戰勝「真・豪鬼」的角色。



▲使用豪昇龍拳取消的技術。在防止攻擊，不斷以連續技來進攻對手

vsCPU DHALSIM 達爾錫

比賽開始之後，就要突然使出強龍捲斬空腳攻擊。通常CPU都會很準確地中招，所以在他中招倒地之後就可以以基本的攻擊型式連續進攻對手。與其用跳向對手攻擊，不如重覆以蹲下弱K攻擊較確實





vsCPU VEGA 貝卡



先以弱P連打來使CPU的動作停住之後，再跳向對手攻擊以連續技來狙擊對手。但是，連續技的最後一下一定要用弱豪昇龍拳來連接。如果用其他必殺技連接的話，僵硬動作解除之前貝卡會先行動。



vsCPU GEN 元

比賽開始之後要馬上跳向對手攻擊，以連續技狙擊對手。如果使他倒地的話，就在稍微遠離CPU起身地點的地方先以蹲下弱K連打，在連打第一下擊中的瞬間馬上取消連接灼熱波動拳攻擊。



Basic Fight 對戰時的基本戰法

先考慮到各種狀況再使出斬空波動拳

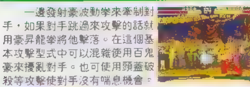
平常時要準備以跳躍強K跳向對手攻擊，如果對手想要使出招式來對應的話，就擊出斬空波動拳。進入中距離戰或遠距離戰的時候，用垂直跳躍所發射的斬空波動拳來牽制對手非常有效。





在各種攻擊中混雜使用百鬼豪吧!!

一邊發射豪波動拳來牽制對手，如果對手跳過來攻擊的話就用豪昇龍拳將他擊落。在這個基本攻擊型式中可以混雜使用百鬼豪來擾亂對手。也可使用頭蓋破殺等攻擊使對手沒有喘息機會。





可以多多利用阿修羅閃空來移動

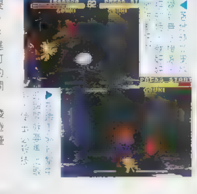
在對手倒地的時候等絕對不會受到對手反擊的時機下，可以使用阿修羅閃空來移動。也可以用基本技攻擊後取消突然使出阿修羅閃空，跑到嚇了一跳的對手的背後繼續進行攻擊。

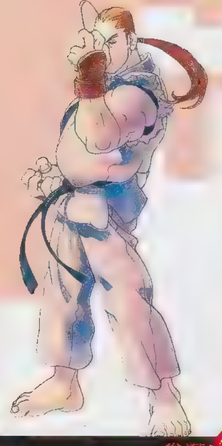




VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

如果要進行跳向對手攻擊的時候，就提早使出跳躍強K，以腳的前端來攻擊對手。此外，以蹲下弱P等攻擊來引誘「真・豪鬼」跳過來攻擊，再以豪昇龍拳來對他擊落的進攻方法也相當有效。如果將「真・豪鬼」打倒在地上的話，就在遠離他起先起身地點的地方先以蹲下弱K連打，在連打擊中的瞬間取消，並馬上使出豪波動拳，最能給予「真・豪鬼」重大傷害的原創組合技之組合為在發動之後到時間結束之前，連續使出弱的龍捲斬空腳，最後再以強豪昇龍拳做終結。這種組合法應該有不錯的效果。







徹底擊敗老爹的宿命敵人！賭上復仇命運的我流戰士

為了打倒老爹的宿命敵人——沙卡特而日夜不斷地持續修行的我流格鬥家。擁有五種類的挑撥招式，而且有許多與隆或肯相似的招式……。說起來好像他非常厲害似的，實際上很弱。從所有的角色上來比較，他的招式既不實用（如我道拳的飛行距離極短），而且威力也不強，所以可以算是所有角色中最弱的一位了。不過還是有許多支持他的玩家。

PERSONAL DATA

身高……177cm
體重……74kg
三圍 B133cm／W83cm／H88cm
血型……O型

拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	掌底 基本／必殺	胸窩突擊 基本／必殺	勝切手刀 基本／必殺
蹲下	蹲下掌底 基本／必殺	蹲下掌底 基本／必殺	 基本／必殺
跳躍垂直	威力刺拳 基本／必殺	直拳 基本／必殺	下切手刀 基本／必殺
跳躍斜向	威力刺拳 基本／必殺	直拳 基本／必殺	下切手刀 基本／必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

前翻挑撥　↓↘→＋選擇鈕

會在前翻之後擺出POSE，同時大喊「輕鬆獲勝!!」此時會完全受到對方的攻擊。

後翻挑撥　↓↙←＋選擇鈕

會在後翻之後擺出POSE，同時大喊「輕鬆獲勝!!」要逃跑時即使用這一招也無濟於事。

各種挑撥　選擇鈕



在全部的角色當中，也只有丹可以隨時使出站立時、蹲下時，以及跳躍時等3種動作中的挑撥動作。由於每一個挑撥的姿勢都不一樣，所以可以在攻擊之餘，嘗試著使出每一種挑撥動作來看看。會覺得非常地有趣哦！

挑撥傳說　↓↘→↓↘→＋選擇鈕



會消費掉1超級連續技集氣量表的氣的挑撥招式，招式使出之後完全沒有攻擊判定，在最後喊出「太輕鬆啦!!」的時候如果受到攻擊的話，電腦就會以反擊技來處理，此時就會受到比平常還多的損傷值，太不划算了。

過肩摔　←or→＋中or強P



會將對手背在背後，然後往遠方投擲摔，也是丹所擁有唯一的投擲技。由於攻擊力並沒有你想像的那麼低，所以如果對手露出破綻的話，就積極地使用這招來將對手投擲掉吧！將對手投擲掉之後馬上使出挑撥或許也蠻酷的。

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	膝踢		我道踢		超級迴旋踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
蹲下	腳踝踢		腳踝踢		迴旋掃腿	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
垂直跳躍	跳躍腳刀		跳躍腳刀		薙刀踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
斜向跳躍	跳躍腳刀		跳躍腳刀		薙刀踢	
	基本[illegible]	必殺×	基本[illegible]	必殺×	基本×	必殺×

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

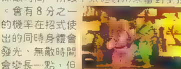
Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技　我道拳　↓↘→+P

會向單手向前方發射出氣彈，不過僅在一瞬之間氣彈就會完全消失掉。大致上以強P鈕使出的我道拳飛行距離會比較遠，但也遠不到哪裏去。如果在極近距離下擊中的話，會在僵硬時間中受到對手的反擊。

必殺技　晃龍拳　→↓↘+P

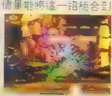
雖然這是一個很類似隆或肯的昇龍拳的必殺技，但是由於使出後幾乎沒有無敵時間，所以不太適合用來當對空技。會有8分之一的機率在招式使出的同時身體會發光，無敵時間會變長一點，但還是不太有用。





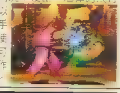
必殺技　斷空腳　↓↙←+K

會一邊使出踢腿一邊向對手突進的必殺技。由於可以擊中對手多段，所以攻擊力蠻高的。儘量能將這一招結合到連續技裏面去。如果這一招以腳的前端擊中對手的話，即使被防禦住也不用擔心會受到反擊。



超級連續技　震空我道拳　↓↘→↓↘→+P×1～3

我道拳之強力版的超級連續技。由於攻擊力很高，所以最好在覺悟會和對手兩敗俱傷的情況下使出。氣彈的飛行距離很短，所以要儘量在和對手密著的情況下使出。此外，也可以在基本技動作取消之後連接。



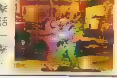
超級連續技　晃龍烈火　↓↘→↓↘+K×1～3

會連續使出晃龍拳來攻擊對手的超級連續技。由於使出等級1或等級2的攻擊的時候，完全不會發生正上方的攻擊判定，所以不太能使用。如果要使用的話就用等級3的攻擊，而且如果不是在和對手密著的狀態下使用就不行。總而言之，與其要使用這個超級連續技，還不如用震空我道拳或必勝無賴拳等攻擊來得比較可靠。



超級連續技　必勝無賴拳　↓↙←↓↙←+K×1～3

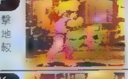
會一邊亂發基本技攻擊一邊呈亂舞對手的狀態，最後再使出強晃龍拳做終結的超級連續技。雖然這一招的攻擊力相當高，但是如果不是在與對手密著的狀態下使出的話，招式攻擊的途中就會被對手防禦起來。看起來雖然是一招相當華麗的超級連續技，但是似乎沒那麼容易就可以擊中對手，要抓準時機突然使出才能有效地給予對手傷害。





零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊再以站立挑撥來反擊對手的零反擊技。雖然它是一個挑撥技，但是卻能確實地發生攻擊判定，所以在平常時使用也沒關係。不過，比較起來還是用K鈕的零反擊技比較實用。

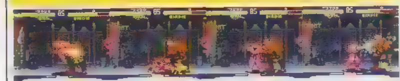
防禦僵硬中　←↙↓＋K



會一邊防禦住對手的攻擊，一邊再以蹲下強K來反擊對手的零反擊技。由於它的攻擊判定很廣，而且中招的對手一定會倒地，所以可說是一招相當好用的零反擊技。在超級連續技集氣量表所允許的次數之內，儘量使用吧。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下中K→強我道拳



由於一開始的跳躍強K攻擊判定非常窄，所以用跳躍中K來代替跳躍強K的話接下來的蹲下中K會比較容易連接起來。如果超級連續技集氣量表已經累積至等級1以上的話，就可以使用震空我道拳來代替強我道拳。由於這是一個攻擊力相當地高的連續技，所以請務必多多練習來給予對手嚴重的傷害。

跳過對手頭部中K→中P→中斷空腳



在將對手擊倒在地上之後，或許用這一個連續技在對手起身的時候進攻會比較有效。中的斷空腳除了可以擊中對手多段之外，其攻擊力也相當高，所以也要多多練習要求能如前述的連續技一樣隨心所欲地連接。如果超級連續技集氣量表已經累積至等級1以上的話，就可以使用震空我道拳來代替中的斷空腳攻擊。

VS CPU 對ＣＰＵ的基本戰法

對手是人類的場合，或許用假動作或挑撥等可以誘拐對手使其攻擊先誤（？），但是對ＣＰＵ戰的時候，這一種戰法是完全行不通的。最好不要用我道拳攻擊，一邊以基本技的中Ｋ或蹲下強Ｋ等來牽制對手，如果ＣＰＵ跳過來攻擊的話，就提早使出蹲下強Ｐ來將對手擊落。如果ＣＰＵ倒地的話，就在他倒地起身的地方重覆使出蹲下弱Ｐ連打攻擊，在蹲下弱Ｐ連打擊中的時候，就取消連接強的斷空腳攻擊會比較有效。ＣＰＵ對戰時和對人戰時情況不太一樣，要針對情況選擇出不同的攻略法。



▲對ＣＰＵ戰和對人戰時都一樣，很難輕鬆地將對手往前逼

vsCPU CHUN-LI 春麗

比賽開始之後，ＣＰＵ會漸漸地往後退，這個時候就要往前追趕，到了ＣＰＵ到達畫面邊緣的同時，就跳向ＣＰＵ攻擊，或者用強的斷空腳進攻。將對手擊倒在地之後，就用前述的攻擊型式進攻對手。





vsCPU KEN 肯

比賽開始之後，要先留意ＣＰＵ的動態。如果ＣＰＵ跳過來攻擊的話就用弱晃龍拳將他擊落。如果ＣＰＵ往後跳的話就緊追他然後跳向ＣＰＵ攻擊。如果走過來的話，就好好防禦住再用蹲下強Ｐ攻擊。





vsCPU SAGAT 沙卡特

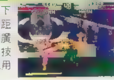
比賽開始之後，馬上緊追ＣＰＵ，然後以跳向對手攻擊進攻。如果將ＣＰＵ擊倒在地上的話，就以前述的攻擊型式進攻。如果此時受到ＣＰＵ的REVERSAL反擊的話，就退到後方去，再穩健地進攻吧。



Basic Fight 對戰時的基本戰法

使用中K與蹲下中K進行中距離戰

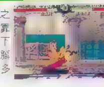
對丹有利的距離，就是在蹲下中K差一點就碰不到對手的中間距離。由於站立中K攻擊範圍地很廣，所以可以多多利用這兩種基本技攻擊使對手無法靠近。對空技就用蹲下強P來對空吧!!

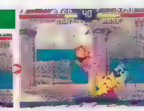




趁對手露出破綻時使出強斷空腳攻擊

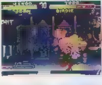
偶爾垂直跳躍，然後在著地之後馬上使出強方斷空腳，來攻擊靠近過來的對手。引誘對手使出蹲下K攻擊，然後再馬上使出強斷空腳攻擊的戰法也相當有效。可以多多考慮使用致勝戰術。





發動原創組合技後就用中或強斷空腳連擊

發動原創組合技之後就連發強斷空腳。如果沒有正確地輸入指令的話，對手就會倒地而銜接不起來。沒有自信的人可以嘗試在時間結束以前連發強P攻擊，最後一下再以強斷空腳來連接。





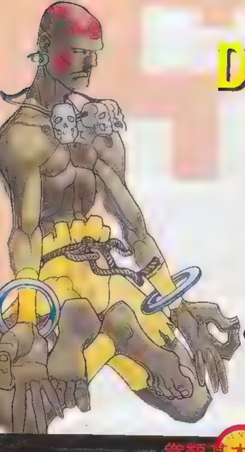
VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

由於對CPU戰的基本攻擊型式對他完全沒用，所以只好多花一些時間穩紮穩打了。不要愚昧地使用我道拳和斷空腳。和「真・豪鬼」對戰的間距，最好能採中距離或遠距離。可以以蹲下弱P引誘「真・豪鬼」跳過來攻擊，然後在距離拉近時我方後退將距離拉到差一點就打不到的距離下使出弱晃龍拳攻擊。如果雙方距離拉遠的話，就使出蹲下強K，以腳的前端來攻擊對手。如果CPU發附斬空波動拳過來的話，就好好地防禦住。如果超級連續技集積量表集至1級以上的話，就不要吝惜發動原創組合技來攻擊。



◀將距離拉遠一點，再使用蹲下弱P引誘對手跳過來攻擊!!

▶以蹲下強K來將對手擊倒在地上是最穩當的方法。



DHALSIM

達爾錫

為了解救生病的人民，而決定出賽的瑜珈戰士

為了要解救罹患流行病的人民，而決定參加比賽賺取獎金的瑜珈戰士達爾錫，借火之神「亞克尼」的力量，可以操作幻影火焰，並利用瑜珈的奇蹟自由延伸手腳，因此，能夠攻擊遠方的敵人。

雖然達爾錫的動作遲鈍，而且在接近戰中很難發揮威力，不過實戰中對手也不容易接近。

PERSONAL DATA	
身體	176cm
體重	48kg
三圍	B107cm／W46cm／H65cm
血型	O型

拳類基本技一覽

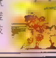
	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	手刀切 基本　必殺	伸縮直拳 基本　必殺	雙截伸縮直拳 基本　必殺
蹲下	伸縮拳 基本　必殺	伸縮拳 基本　必殺	伸縮拳 基本　必殺
跳躍垂直	跳躍伸縮下段拳 基本　必殺	跳躍伸縮側拳 基本　必殺	跳躍伸縮拳 基本　必殺
跳躍斜向	跳躍伸縮下段拳 基本×　必殺×	跳躍伸縮側拳 基本　必殺×	跳躍伸縮拳 基本×　必殺×

✧「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

瑜珈震撼　←＋持續按弱P

持續按著弱P鈕就可使用這種特殊技。雖然是無法蹲下防禦的技法，但使用速度慢。



空中挑撥　在空中按選擇鈕

在空中挑撥對手。幾乎沒有任何的攻擊判定，大概只具有"戲弄"對手的效果。



鐵鑽踢・鐵鑽頭撞　↙or↓or↘＋強PorK

如果在跳躍中輸入指令，就會回轉並朝對手方向衝撞。按強P時會成為頭撞，而K鈕則會變成腳踢。另外，腳踢時根據按鈕（K鈕）的類型，將會改變角度，而這時也會攻擊對手的腳部。



瑜珈閃身　←↙↓＋K

如果被對手打飛時輸入指令，就可在着地瞬間像瑜珈瞬間移動般進行時空轉換，這樣能夠迴避翻滾的動作。不過，時空轉換並在畫面出現的瞬間，因為會成為無防備狀態，這時要注意對手的攻擊。



瑜珈衝撞　←or→＋中P

抓住對手並攻擊頭部數次。如果按方向鈕＋連按PK鈕，可以增加攻擊次數。



瑜珈爆摔　←or→＋強P

投擲對手的技法，由於其有強大的攻擊威力，在對戰中可以巧妙利用。



腳類基本技一覽



	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	伸縮下段踢		伸縮上段踢		伸縮上段踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	滑踢		滑踢		滑踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	跳躍伸縮前踢		跳躍伸縮前踢		跳躍伸縮上段踢	
	基本×	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	跳躍伸縮前踢		跳躍伸縮前踢		跳躍伸縮上段踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 瑜珈火焰

↓↘→+P

從口中吐出火球，並使對手燃燒的技法。不過，只有使用中或強P，才具有使對手翻滾的效果，由於火球會隨著時間逐漸變小，最後會消失。所以，這種技法必須要從中間距離使用才能發揮威力。

必殺技 瑜珈怒火

→↘↓↙←+P

從口中吐出火焰攻擊對手的必殺技。由於火焰會持續出現一段時間，這時即使遭到防禦，對手也很難進行反擊。或者對手著地或起身時，也能利用這種技法使對手採取防禦態勢，並有效削減體力。



必殺技 瑜珈重拳

→↘↓↙←+K

朝斜上方，從口中吐出火焰的必殺技。由於這種技法幾乎無法命中地上的對手，因此，只能成為對空技。另外，使用瑜珈重擊時，必須要有短暫的時間才會發射火焰，如果想要發揮威力須儘早輸入指令。

必殺技 瑜珈瞬移

←↓↙or→↓↘+同時按PPorKK

如果輸入←↓↙，會向畫面左側瞬間移動，而輸入→↓↘則是畫面右側。還有，同時按P鈕，會移動到對手附近，而按K鈕則會遠離對手，因此，根據指令輸入方式，能夠在某個程度調整移動位置。

超級連續技 瑜珈地獄

↓↘→↓↘→+P×1～3

從口中吐出放射狀的火焰，也是達爾錫才能使用的超級連續技。由於最初的1擊有吸引對手接近的效果，這時即使遭到防禦，所有的攻擊也能順利命中。因此，能在相當近的距離使用這種技法。還有，等級1與等級有不同的命中數，如果想要使對手嚴重受創，當然是要選擇等級3的攻擊方式。



超級連續技 瑜珈直拳

↓↘→↓↘+K×1～3

朝斜前方飛跳抓住空中的對手，然後自種擊地面造成重創的技法。由於這種技法不能抓住地上的敵人，因此，只具有對空敵人的攻擊特性。然而瑜珈直拳的無敵時間非常短，技法的信賴度十分薄弱。另外，提升等級時，也會增加無敵時間，在這樣的考量之下，最好是能使用等級3的攻擊方式。



零反擊技一覽

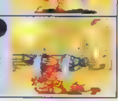
防禦僵硬中 ←／↓＋P

防禦對手的攻擊，並有使用←＋中P的零反擊技。這種技法的特性，是在側方的攻擊判定很窄，而上方的攻擊範圍則相當寬。因此，能在防禦對手的跳躍攻擊時巧妙出擊。



防禦僵硬中 ←／↓＋K

防禦對手的攻擊，並再使用蹲下強K（滑踢）的零反擊技。雖然技法的攻擊範圍相當窄，不過只要遭到防禦就會給予對手反擊的機會。只要順利命中對手，他就會馬上倒下哦！



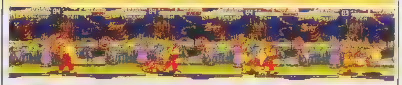
代表性的連續技一覽

蹲下弱K→強瑜珈火焰



與對手在相當近的距離進行戰鬥時，就可使用這種連續技。這時強瑜珈火焰即使遭到防禦，也能削減對手的體力，而且可以拉開彼此的距離。對戰時雖攻改用中瑜珈火焰攻擊。不過，使用弱瑜珈火焰命中時，對手不會翻滾。並有反擊可能，必須要特別注意。

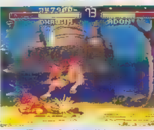
跳躍←強P→蹲下弱K→強瑜珈火焰



跳躍←強P如果沒有全力命中對手，其後就無法順利連結蹲下弱K。還有，抵消蹲下弱K之後，要立刻輸入強瑜珈火焰的指令。另外，如有進行超級連續技量表的集氣，也能改用瑜珈地獄或強瑜珈怒火，這樣依然可以發揮強大攻擊威力。

vs CPU 對CPU的基本戰法

如果隨意使用伸縮的手腳進行攻擊，就會遭到電腦角色的反擊，因此，要避免使用容易防禦的技法。面對能夠使用飛行道具的電腦角色時，要配合飛行道具並以蹲下強K（滑踢）使對手翻滾，還有，若是飛行道具以外的電腦角色，則在飛跳而來的着地地點，使用蹲下強K踢倒對方。然後就在起身時以蹲下弱K出擊，並再抵消使用強烽猢火焰。只要能夠重覆相同的攻擊方式，就可持續造成創擊，最後對手則會一命歸天……。



▲如果能夠利用蹲下強K，可以成為強力的對空技

vs CPU BIRDIE 巴帝

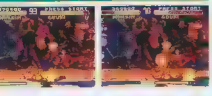


如果從中鐵鑽踢使用連續技，或是從遠方進行蹲下強K，就可使電腦角色翻滾。還有，電腦角色翻滾之後，可使用先前所介紹的連續攻擊，而這時方重點是要儘早發揮蹲下弱K的威力。



vs CPU GOUKI 豪鬼

飛跳而來時，就在着地地點使用蹲下強K、還有如配合豪波動拳（灼熱波動拳）使用蹲下強K，也能發揮威力。由於這種攻擊方式的時機很難掌握，最好能在事先不斷練習。



vs CPU VEGA 貝卡

貝卡是電腦角色對戰中，最後出現的對手，首先使用弱P制止電腦角色的行動，然後立刻進行蹲下強K，如果不斷重覆相同方式，就可輕易獲勝。另外，最後不要使用飛跳後的連續攻擊。

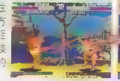




對戰時的基本戰法

善用各種基本技!!

達爾錫的基本技，如果按住方向鈕的後方，將會改變出擊方式，因此，要根據與對手間的距離或情況，巧妙利用各種基本技。記住隨時保持從遠距離攻擊的方式，將是致勝關鍵哦！





在近距離戰使用瑜珈爆摔

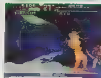
如果在相當近的距離，可以使用弱P或弱瑜珈火焰制止對手的行動，然後再以瑜珈爆摔進行投擲。雖然這不是連續技，並有可能遭到反擊，不過，能在拉開距離時巧妙利用。





以瑜珈地獄削減體力

如果對手的體力所剩不多時，就在相當近的距離使用瑜珈地獄繼續削減體力，然後當對手陷入昏迷狀態，可以立刻使用技法巧妙命中，這樣就可順利將對手打倒。





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

如果保持一定的距離並使用蹲下強K（滑踢），「真・豪鬼」就會有相當高的機率以豪波動拳或灼熱波動拳攻擊而來。這時因為是使用蹲下強K的狀態，所以，能從飛行道具的下方巧妙迴避，然後再伺機發動技法攻擊。還有，「真・豪鬼」翻滾後將會拉開距離，其後能再馬上使用蹲下強K進行攻擊。另外，對戰中正在使用原創組合技時，只要距離很近，就連續發揮強制瑜珈怒火的威力，而距離較遠時，則能改用強瑜珈火焰。當然，無論是採用哪一種攻擊手段，都要冷靜正確的輸入指令。





ZANGIEF

桑吉爾夫

鋼鐵肌肉的蘇俄紅色"風暴"，具有震憾大地的超強破壞力！

蘇俄格鬥界的名人，並是具有鋼鐵肉體的摔角手。他與達爾錫等人相同，都是ＺＥＲＯ２再度登場的角色。

由於基本技與必殺技的攻擊距離較短，而且，動作相當慢，所以，對手採取「等待」戰術時，就會立刻陷入苦戰。因此，如何縮短距離進行戰鬥，將是使用桑吉爾夫的重要課題。

PERSONAL DATA

身高	214cm
體重	121kg
三圍	B172cm／W133cm／H154cm
血型	A型

拳類基本技一覽

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	反擊手刀 基本・ 必殺・	反擊手刀 基本・ 必殺・	爆裂拳 基本・ 必殺・
蹲下	地獄突撞 基本・ 必殺・	蘇俄上勾拳 基本・ 必殺・	蘇俄搥拳 基本・ 必殺・
垂直跳躍	跳躍神指 基本・ 必殺・	跳躍神拳 基本・ 必殺・	跳躍神拳 基本・ 必殺・
斜向跳躍	跳躍神指 基本・ 必殺・	跳躍神拳 基本・ 必殺・	跳躍截拳 基本・ 必殺・

☆「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

特殊技・普通投擲一覽

蘇俄踢　↓or↘＋中K



雖然是攻擊距離相當長的腳踢技，不過，動作前後將會出現破綻，而且，命中時對手也不會倒下翻滾。還有技法揮空在僵硬時間內對手一定會反擊，為了避免發生這樣的情形，最好能在確實命中對手的距離巧妙出擊。

爆炸踢　↓or↘＋強K



與蘇俄踢相同，都是具有長距離攻擊特性的技法；根據與對手之間的距離，能夠配合一般的蹲下強K巧妙利用；在戰鬥的過程中，最好保持在這種技法能夠命中的距離最佳。

頭摔　↑＋中or強P



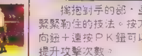
只有在垂直跳躍中才能輸入指令的特殊技，而且，這種技法有強大攻擊力。

翻身摔　←or→＋中or強P



繞到對手的背後，並從後頭部撞擊地面的技法，缺點是使用後會拉開距離。

咬嚙　←or→＋中or強K



咬嚙對手的攻擊方式；如果按方向鈕＋連按ＰＫ鈕，也能增加咬嚙的次數。

腹部擁抱　↘＋中or強P



擁抱對手的部，並緊緊勒住的技法。按方向鈕＋連按ＰＫ鈕可以提升攻擊次數。



腳類基本技一覽



	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	低踢		中踢		飛躍膝踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	哥薩克彈跳		哥薩克彈跳		哥薩克彈跳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
垂直跳躍	跳躍腳跟踢		跳躍腳跟踢		摔踢	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
斜向跳躍	跳躍腳跟踢		跳躍腳跟踢		摔踢	
	基本×	必殺	基本×	必殺×	基本	必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 雙截拳 同時按2個以上P鈕

回轉並揮動雙腕攻擊對手，如果利用這種技法，也能回避飛行道具。



必殺技 高速雙截拳 同時按2個以上K鈕

基本上與雙截拳是相同技法，但最大差異是回轉次數減少一圈。



必殺技 龍捲螺旋摔 回轉按方向鈕1次＋P

抓住對手回轉上昇，然後再撞擊地面的必殺技，具有超強破壞力。



必殺技 核彈衝擊 回轉按方向鈕1次＋K

在投擲距離內輸入指令，就可發揮威力，如在距離外則會成為飛翔爆彈。



必殺技 飛翔爆彈 回轉按方向鈕1次＋K

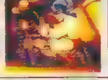
從較遠的距離抓住對手，如果成功擒抱時，可以立刻成為投擲技。

必殺技 幻象快拳 →↓↘＋P

向下揮動手刀，然後回轉前進的技法，有抵消飛行道具的效果。

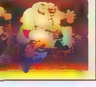
超級連續技 終結核彈爆擊 回轉按方向鈕2次＋P×1～3

使用翻身摔命中對手數次之後，再以強龍捲螺旋摔連續出擊，這種超級連續技除了有華麗的動作之外，也有強大的攻擊威力。不過，輸入指令時必須要回轉按方向鈕2次，由於指令輸入難度較高，最好能不斷練習。還有，跳躍中、倒在地面、或是使用技法的僵硬時間內，都可巧妙利用這種攻擊方式。



超級連續技 蘇俄空中旋摔 ↓↘→↓↘＋K×1～3

朝斜前方跳躍，並抓住空中對手進行投擲的超級連續技。還有根據使用的等級，將會改變投擲技的種類與攻擊力。這種技法無法抓住地上的對手，只能成為對空技，而且投擲的距離也非常窄。因此，想要有效發揮攻擊威力時，必須要先預測對手跳躍的動作，然後儘早輸入指令快速出擊。





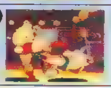
零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



防禦對手的攻擊之後，就抓住對手並以截拳反擊。雖然抓擲的速度極快，但距離非常窄，常會發生失敗的情形。因此，想要成功發揮技法威力時，最好是能在相當近的距離乘隙出擊。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



防禦對手的攻擊，並再使用中K的零反擊技。如果與P的零反擊技比較，雖然這種技法有較廣的攻擊範圍，不過，缺點是攻擊力較差。因此，最好能根據與對手之間的距離，巧妙利用這兩種零反擊技。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下強K



雖然是操作十分簡單的連續技，但能有效縮短與對手之間的距離。由於這種技法有相當高的攻擊力，只要有使用機會，就要巧妙出擊。使出跳躍強K時，因為攻擊範圍較窄，這時如果沒有完全命中，將無法連結蹲下強K。所以，有時也能利用強龍捲螺旋摔取代蹲下強K。

繞背身體爆擊→蹲下弱K→高速雙截拳



在對手起身時，能夠輕易發揮威力的連續技。如果沒有繞跳到對手背後並拉開距離，就要使用蹲下強K取代蹲下弱K。當高速雙截拳成功出擊時，對手將會倒下翻滾，這時可以利用技法繼續追擊。因此，是威力十分強大的連續技，可說為一石二鳥之必殺招式。

VS CPU 對CPU的基本戰法

如果與能夠使用飛行道具系投擲技的電腦角色戰鬥時，可以利用雙截拳或高速雙截拳回避飛行道具，並再伺機發動攻擊。還有，與其他的電腦角色（不會使用飛行道具）戰鬥時，就要徹底防禦逐漸縮短距離，然後再以跳躍強K或身體爆擊使用連續技全力出擊。

想要接近對手時，最好不要使用跳躍方式，而是利用步行移動。另外，弱K→強龍捲螺旋摔也能發揮威力，當然根據情況掌握出擊時機，將是獲勝的重點哦！



▲如果沒有接近到一定程度，就無法進行戰鬥

vs CPU GEN 元

比賽開始之後，就立刻採用飛跳攻擊。如果蹲下強K順利命中，並使對手翻滾時，可以在起身的動作中，使用繞背身體爆擊→蹲下強K的連續技，這樣就可持續發揮攻擊威力。

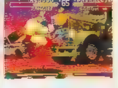




vs CPU SODOM 索頓

使用跳躍強K可以輕易擊中電腦角色，所以，距離沒有拉開時，就可不斷飛跳並使用連續技出擊。另外，如有足夠的時間與體力，也能在弱K攻擊之後，使出龍捲螺旋摔重創對手。





vs CPU KEN 肯

在比賽開始之後，當電腦角色飛跳而來時，就利用蹲下強K進行攻擊，還有對手接近時，可使用龍捲螺旋摔乘隙出擊。當對手倒地時，則能配合波動拳並以雙截拳全力反攻。

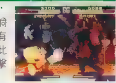




Basic Fight 對戰時的基本戰法

展開近距離戰？

對手連續使用飛行道具時，就採取防禦態勢並步行接近。倘若不是採用蹲下防禦姿勢，就有可能遭到對手的蹲下攻擊，因此，要確實掌握情況巧妙回避攻擊。





指令投擲重創對手!!

指令投擲是桑吉爾夫的技法精髓。當接近對手之後，就利用基本技牽制，然後再乘隙使出指令投擲技。如果能在相當近的距離進行投擲，將能有效發揮攻擊威力。





善用雙截拳

能夠回避飛行道具，而且有相當廣的攻擊判定，是雙截拳的主要優點。由於使用雙截拳的瞬間是無敵狀態，因此，也能成為威力強大的對空技，玩家可別白白錯過這麼好的技法哦！





VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

「真・豪鬼」使用豪波動拳或灼熱波動拳攻擊而來的，如果"隨意"進行雙截拳或幻象快拳的攻擊方式，有時會遭到對手的蹲下攻擊。為了避免發生這樣的情形，最好能從遠方飛跳，然後從適當的位置使用跳躍強K，或是等待「真・豪鬼」進行飛跳，並在着地地點利用蹲下強K快速出擊。另外，如果保持在一定的距離進行垂直跳躍，其後「真・豪鬼」飛跳而來時，就馬上使用跳躍強P展開攻擊。基本上與「真・豪鬼」的對戰，並沒有十分有效的攻擊手段，因此想要將他打倒，似乎不是很簡單……。







看透生與死的瞬間…
冷酷眼神的無情暗殺者

傳說中的人物，並是潛藏在香港黑社會的暗殺者，擅長使用兩種流派（喪流、忌流）。他的狠毒招式與其說是武術，不如說是「殺人技」。基本上喪流、忌流會出現完全不同的技法性質，因此，根據使用的流派，常會發生操作兩位角色的錯覺。玩家還未習慣操作方式之前，最好能專注使用一種流派進行戰鬥。

PERSONAL DATA

身高	166cm
體重	61kg
3圍	B106cm／W75cm／H80cm
血型	O型

拳類基本技一覽（喪流）

	弱攻擊			中攻擊			[illegible]		
	技	基本	必殺	技	基本	必殺	技	基本	必殺
直立	亟指	基本	必殺	亟拳	基本	必殺	刈扇	基本×	必殺
蹲下	死指	基本	必殺	滅指	基本	必殺	絕指	基本×	必殺×
跳躍垂直	浮尖	基本	必殺	浮刃	基本	必殺	落勾	基本	必殺
跳躍斜向	浮尖	基本	必殺	浮刃	基本	必殺×	落勾	基本×	必殺

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

普通投擲一覽（喪流・忌流・共通）

囚掠

←or→＋中or強P

在投擲技的攻擊力或是投擲距離等，無論是哪一種流派都完全相同。當投擲技順利出擊時，可以抓住對手擊毆２次，然後再投向遠方。由於投擲後會拉開彼此的距離，所以，被對手追擊到畫面的一端時，可以利用這種技法逆轉情勢。另外，根據自己所面對的戰況，如能好好運用Ｐ與Ｋ的投擲技，將可有效發揮威力哦！



封前

←or→＋中or強K

抓住對手之後，就勾住腳部並使敵人翻滾的投擲技。這種技法與囚掠最大的差異，是在成功出擊之後，會出現不同的距離（彼此之間）。由於封前命中後，距離幾乎不會拉開，因此，能在對手起身時繼續攻擊。其實在敵人的體力所剩不多時，也能利用必殺技繼續削減，這樣就可在短時間內確實發揮攻擊威力。



腳類基本技一覽（喪流）

	弱攻擊		中攻擊		[illegible]攻[illegible]	
直立	熨蹴		支蹴		裂蹴	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	軀疋		怨疋		煉疋	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	掣腳		焰腳		焰腳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍斜向	掣腳		焰腳		焰腳	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special 必殺技一覽




百連勾（喪流） 連按P

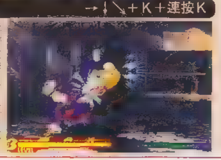
以各種衝撞攻擊在瞬間內連發的必殺技，而且使用類型上，有如是春麗的百裂腳。如果以跳躍強P命中對手之後，只要連續使用強P，就可簡單連結技法全力出擊。不過，這種技法最大的缺點，是每次命中對手時，距離就會逐漸拉開，其後如到達一定的範圍，將會失去攻擊威力，這時必須要立刻改用其它戰術。



逆瀧（喪流） →↓↘＋K＋連按K

這種對空攻擊用的必殺技，能夠腳踢飛跳到空中的對手。在攻擊對手之後，如果連按K鈕，就可進行追加攻擊。還有，使用時特別要注意的地方，是技法的攻擊判定只會在正上方出現。

對手使用繞背攻擊時，這種技法很難發揮威力，因此，要在對手從遠方飛跳而來時，再乘隙使用腳踢攻擊。



拳類基本技一覽（喪流）



	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	刺頸 基本 / 必殺	凶咥 基本 / 必殺	鬧叫 基本 / 必殺
蹲下	危針 基本 / 必殺	危針 基本 / 必殺	危弄 基本 / 必殺
垂直跳躍	浮尖 基本 / 必殺	浮尖 基本 / 必殺	浮尖 基本 / 必殺
斜向跳躍	浮尖 基本 / 必殺	浮尖 基本 / 必殺	浮尖 基本 / 必殺

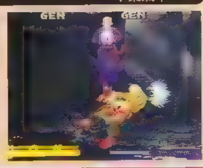
※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技

蛇穿（忌流） ←集氣→＋P

以前翻滾接近對手乘隙攻擊，然後再採取點穴的戰術。此外，在前翻滾中也能回避對手的飛行道具或是高打點的攻擊，因此面對沙卡特的地面老虎擊時，只要使用這種技法就可簡單閃避。

由於蛇穿遭到防禦時，對手一定會反擊，為了避免發生這樣的情形，最好能保持在技法能夠命中的最遠距離。另外，取消基本技時，必須要在緊貼對手的狀態，才能成為連續技。

徨牙（忌流） ↓集氣↑＋K



輸↓集氣↖ or ↑＋K的指令時，是向後方三角飛跳，而輸入↓集氣↗＋K則是前方三角飛跳。在跳躍後如果按←or↑，就不會攻擊並能在對手的附近著地，然後按↓會在對手附近攻擊，↘or→則會從較遠的位置採取攻勢，而按↖ or ↑ or ↗就會緊貼在天花板，因此，根據按鈕方式會改變各種技法。基本上這種技法有快速移動的性質，想要擾亂對手時它會是你最佳的選擇。

腳類基本技一覽（忌流）

KICK

	弱攻擊	中攻擊	強攻擊
直立	下蝕 基本 / 必殺	立斧 基本 / 必殺	雙邪 基本 / 必殺
蹲下	剎迅 基本 / 必殺	死兆 基本 / 必殺	熱吼 基本 / 必殺
跳躍垂直	掣腳 基本 / 必殺	碎頭 基本 / 必殺	惡劍 基本 / 必殺
跳躍斜向	掣腳 基本 / 必殺	碎頭 基本 / 必殺	惡劍 基本 / 必殺

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Super combo 超級連續技一覽

超級連續技 慘影（喪流） ↓↘→↓↘→＋P×1～3

朝對手方向奮力踩踏，然後拉開位置繼續追擊，這也是喪流專用的超級連續技。在提升等級時，無敵時間與移動距離都會延長，而且，攻擊次數與攻擊力也會提升。玩家可以利用這種技法發揮連續技的威力，或是在對手使用技法之後的僵硬時間內乘隙出擊。另外，慘影遭到防禦時，只能再發動一次的攻擊，因此，無法成為削減體力的技法。



超級連續技 死點咒（喪流） ↓↙←↓↙←＋P×1～3

喪流專用的超級連續技，會攻擊對手的經脈數次，並造成嚴重創擊。當出擊成功時，在對手頭上會出現倒數的數字，然後隨著時間的倒數，對手的體力也會逐漸減少，而數字成為0時，就會成為昏厥狀態。由於在數字成為0之前，如果我方遭到攻擊，就會失去技法效果，因此，為了要能發揮最大威力，在攻擊過程中也要注意對手的反擊。



超級連續技 蛇咬叭（忌流） ↓↘→↓↘＋K×1～3

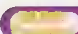
忌流專用的超級連續技，是利用雙腿夾住空中的對手，並再撞擊地面造成創擊的技法。使用這種技法之後，有時電腦角色會立刻發揮起身技的威力，而蛇咬叭基本上是屬於對空技，但無敵時間較短，因此，利用價值並不是很高。想要發揮蛇咬叭的威力時，可以在忌流的蹲下弱K使對手浮在空中之後，再馬上使用這種技法，這樣就可簡單成為連續技。



超級連續技 狂牙（忌流） ↓↙←↓↙←＋K×1～3

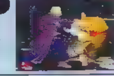
這種忌流專用的超級連續技，雖然指令輸入方式與蛇咬叭相同，但是只能在空中使用。如果輸入指令時，就會朝對手方向不斷飛踢，這時如果按弱K，會在對手附近連續踹踢，按中K則是從天花板，而強K會從較遠的位置再度飛踢攻擊。當等級提升時，也能增加攻擊次數與攻擊力，如果想要重創對手，最好是能採取等級3的攻擊方式。





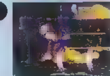
零反擊技一覽

防禦僵硬中（喪流） ←↙↓＋P



防禦對手的攻擊時，再使用掌底發動攻勢的零反擊技。雖然這種技法不能使對手翻滾，卻會讓對手後仰，如此一來就不容易遭到反擊。由於攻擊範圍不大，而且僵硬時間很短，這時即使對手防禦也沒有任何影響。

防禦僵硬中（喪流） ←↙↓＋K



在防禦對手的攻擊時，一面向空中掃踢的零反擊技。由於攻擊範圍比K的零反擊技窄，而且僵硬時間很長，因此，利用價值並不高。通常只有在防禦對手的飛跳攻擊時，才需要使用這種技法。

防禦僵硬中（忌流） ←↙↓＋P



防禦對手的攻擊時，就用肩部進行身體撞擊的零反擊技。如果技法順利命中，雖然能使對手倒地翻滾，但缺點是攻擊範圍較窄，很難有效發揮威力。另外，如與K的零反擊技相比，具有稍強的攻擊力。

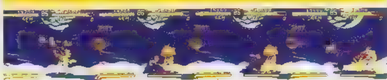
防禦僵硬中（忌流） ←↙↓＋K



防禦對手的攻擊時，就向前方飛跳並藉引後方進行腳踢的零反擊技。這種技法有相當大的攻擊範圍，並能使對手翻滾，其活用性比P的零反擊技高，最好能在遭到追擊時巧妙利用。

代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下弱P→蹲下中P→站立強K（喪流）



最初時要使用忌流的跳躍強K，然後在著地之前馬上切換成喪流，並再發揮蹲下弱P的威力。還有使用喪流的跳躍強K時，必須要確實命中，才能連結其它的技法。另外，忌流的跳躍強K即使只是稍微命中，但如果能連按K全數擊中，其後可以再輕易連結蹲下弱P哦！

VS CPU 對CPU的基本戰法

比賽開始之後，如果電腦角色後退，就要馬上追擊，逼使電腦角色後退到畫面的一端，然後展開飛跳攻擊。但若是面對不會後退的電腦角色，則可在比賽之後連按P鈕使用百連勾，等電腦角色飛跳而來時，就使用逆瀧擊落。以上所介紹的兩種方法，是元的基本攻擊類型。當電腦角色翻滾之後，可以在起身的同時使用弱逆瀧，而命中時就連按K鈕追加攻擊，這樣能在相當短的時間內使對手嚴重受創。



▲與CPU角色對戰時，最好只使用忌流的技巧

vsCPU ROLENTO 羅連特

比賽開始之後，就採取防禦姿勢並等待電腦角色飛跳而來。一旦對手飛躍時，立刻使用弱逆瀧擊倒，並在起身時繼續以弱逆瀧出擊，這樣就可輕易獲勝。別忘記面對羅連特要使用喪流技法出擊哦！



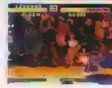

vsCPU ADON 亞頓

比賽開始時，要馬上使用百連勾，當對手飛跳而來，就利用弱逆瀧擊落。如果亞頓使用捷豹踢，必須確實防禦並儘早使出弱逆瀧，然後等對手翻滾時，再使用先前所介紹的攻擊類型。




vsCPU GOUKI 豪鬼

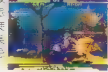
切換成忌流，並使用跳躍強K進行攻擊。另外，也要徹底防禦，並等待對手飛跳而來，然後再利用弱逆瀧或忌流的蹲下強K展開攻勢。還有，最好不要使用CPU戰的基本攻擊類型。




Basic Fight 對戰時的基本戰法

考慮喪流與忌流的利用方式

根據對方所使用的角色以及戰鬥方法，必須要善用 2 種流派進行攻擊。在一般情況雖然是使用喪流展開戰鬥，但是遭遇擅長「等待」的對手時，則要改用忌流的戰鬥方式。





積極使用零連續技

由於能夠連結弱→中→強（P、K 都可以），或是相同威力的攻擊（P→K、K→P），因此，可以進行連續技的攻擊。不過，最後無法連結蹲下強 K，要特別注意。





超強破壞力的原創組合技

發動原創連續技時，就不斷使用弱逆瀧進行攻擊。還有攻擊中也能利用基本技使對手倒下翻滾，但這時必須要正確輸入指令。只要巧妙利用技法，就可使對手身受重創。







〔真・豪鬼〕攻略法

VS CPU

利用蹲下弱 K 誘導「真・豪鬼」飛跳而來，並再使用弱逆瀧或忌流的蹲下強 K 進行攻擊。如果我方想要主動展開飛跳攻擊時，最好能夠使用忌流的跳躍強 K。當面對「真・豪鬼」時，電腦角色對戰的基本攻擊類型並無法發揮效用，因此，只要有適當的機會，就立刻使用原創連續技重創對手。如果「真・豪鬼」倒地或是攻擊不到他時，可以連續使用弱逆瀧增加超級連續技量表。想要使用蹲下強 K 的攻擊方式，才有需要切換成忌流，因此，玩家要根據情況巧妙變換戰術。





ROLENTO 羅連拔

想要建立軍人國家，
堅守信念並有豐富戰鬥經驗的指揮官

為了要建立理想中的軍人國家，企圖利用武力叛變的指揮官。手持棍棒並會從遠距離展開攻擊，而情況對自己不利時，也會以敏捷的身手馬上逃脫，因此，攻擊策略十分"狡猾"。由於特殊技或超級連續技都有獨特的使用方式，所以，想要發揮攻擊威力時，必須要先掌握這些技法的特色。

PERSONAL DATA

身高……180cm
體重……81kg
三圍……B122cm／W86cm／H90cm
血型……O型

拳類基本技一覽

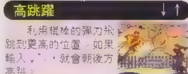
	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	短棍		驚異棍		勝利棍	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
蹲下	小衝棍		幻影棍		革命棍	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍垂直	飛躍棍		封鎖棍		凱旋棍	
	基本	必殺	基本	必殺	基本	必殺
跳躍斜向	飛躍棍		封鎖棍		凱旋棍	
	基本	必殺	基本×	必殺×	基本×	必殺

✧「基本」與「必殺」是表示可否作取消技



特殊技・普通投擲一覽

高跳躍 ↓↑



利用棍棒的彈力飛跳到更高的位置。如果輸入[illegible]，就會朝後方高跳。

虛幻棍 →＋中K

將棍棒刺向地面攻擊對手。還有，利用這種技法也能閃避對手的蹲下攻擊。

欺敵落 同時按K



著地時將棍棒刺向地面，然後朝後方回轉逃脫。按K的同時如果再按→，也能夠向前方回轉。還有，跳躍中進行攻擊時無法使用這種技法，這時必須要改用其它的攻擊方式。

雷電棍 ↓＋中K



如果在空中時輸入指令，就可順利發揮威力。由於攻擊判定幾乎是在正下方，因此，使出一般的飛跳攻擊時，可以乘隙再插入這一招。這種技法的打點較高，無法連結其它技法可能是最大的缺點。

爆摔棍 ←or→＋中or強P

使用棍棒將對手拋向空中的技法。操作上比K的投擲技容易，要巧妙利用。

死亡爆裂 ←or→＋中or強K

利用手榴彈爆破對手的技法。如果對手採取受身落地，就無法造成創擊。

腳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	膝踢		迴旋踝踢		迴旋踝踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
蹲下	飛躍踢		滑踢		將軍滑踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
跳躍垂直	軍式踢		指揮官踢		指揮官踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺[illegible]
跳躍斜向	軍式踢		指揮官踢		指揮官踢	
	基本[illegible]	必殺[illegible]	基本[illegible]	必殺×	基本×	必殺[illegible]

※「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 救國螺旋擊 ↓↘→+P

使用提棒攻擊對手。如果連續輸入指令，最多可以發動3次攻擊。



必殺技 刺客擊 →↓↘+K+K

垂直跳躍並朝對手使用飛刀攻擊。這種技法可以在中間距離使用。



必殺技 湄公河空擊 同時按3個P鈕→著地時P

向後方回轉移動，並再朝對手方向跳躍攻擊，具有強大攻擊威力。



必殺技 湄公河三角擊 ↓↙←+P+P

先向後方跳躍，然後再朝對手方向連續攻擊，可以使對手嚴重受創。



必殺技 湄公河瞬移 ↓↙←+K+PorK

向後方跳躍，然後到達畫面的一端時，就利用三角飛躍向前方跳躍。還有三角飛跳之後，如按P鈕可以進行棍擊，而K鈕則是腳踢攻擊。對戰中被追擊至畫面一端時，能夠利用這種技法逃脫。另外，跳躍中如果利用方向鈕，可以進行某個程度的操作，而這種技法即使遭到對手防禦，也能有效削減體力。



超級連續技 威力俘虜 ↓↘→↓↘→+K×1～3

利用隱藏在地面的鐵絲纏住對手腳部，然後會出現羅連特的部下並將對手釣至空中。這種技法的魅力，是攻擊成功時能夠確實使對手受創。還有，等級越高拉動鐵絲的速度就越快，並能提升技法的成功率。另外，對手使用飛行道具攻擊而來時，如果適時使用這種技法也能順利回避哦！



超級連續技 地雷掃擊 ↓↙←↓↙←+P×1～3

朝後方連續回轉逃脫，並同時投出多個手榴彈進行攻擊的技法。這時只要有1個手榴彈順利命中，其後的手榴彈也能自動發揮攻擊威力。這種技法無法取消基本技，實際的使用機會可能不多，但排除"攻擊"的考量之後，可以在逃脫時巧妙利用這種攻擊方式，通常會有意想不到的效果。



零反擊技一覽

防禦僵硬中　←↙↓＋P



防禦對手的攻擊，並利用救國螺旋拳展開反擊。如果對手在空中時，可以命中1次，而地上時則能命中3次。由於最後一擊具有使對手倒下翻滾的效果，玩家可在緊密接近對手時巧妙利用。

防禦僵硬中　←↙↓＋K



防禦對手的攻擊，並向前方跳躍飛越，然後繞到對手背後。雖然這種技法並不具有攻擊力，不過，遭到對手追擊並被追擊至畫面一端時，就可利用這種方式變換位置，玩家要根據情況加以利用。

代表性的連續技一覽

跳躍強P→蹲下中K→救國螺旋拳×3



在最初的跳躍強P時，可以使用澀公河系的技法，當然這時也能改用跳躍強K。由於跳躍強P具有較廣的攻擊範圍，因此，能在使用後輕易連結蹲下中K。另外，救國螺旋拳的輸入時機較難掌握，最好事先不斷練習，這樣才能在實戰中發揮攻擊威力。

弱刺客擊→蹲下弱P→救國螺旋拳×3



最初的弱刺客擊，如果在著地位置無法命中對手的腳部，就不能連結其後的蹲下弱P，最好能特別注意。還有，順利連結蹲下弱P之後，就要抵消並使用救國螺旋拳連續攻擊3次。另外，在對手起身時，也能利用這種連續技再三地進行追擊。

VS CPU 對CPU的基本戰法

面對電腦角色時，可以使用飛跳攻擊，並配合連續技重創對手，但在對手翻滾倒地之後，必須要有遭到反擊的覺悟，並且繼續使用飛跳攻擊。由於洄公司系的技法很難命中電腦角色，最好能避免使用。

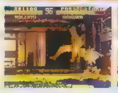
想要進行飛跳攻擊時，可以使用一般的跳躍強P，另外，對空攻擊所使用的技法，如果是接近對手就用中P，距離較遠則能改用救國螺旋拳，如果能夠掌握情況善加利用技法，就可有效發揮威力。

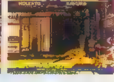


▲不可以保持在固定的距離，必須不斷移動進行戰鬥

vsCPU SAKURA 櫻花

開始比賽時不斷追擊電腦角色，只要到達畫面一端，就馬上使用飛跳攻擊。當對手倒下並起身時，可以立刻使用蹲下弱K或是飛跳攻擊，如果重覆相同攻擊手段，就能使櫻花應聲倒地。





vsCPU VEGA 貝卡

先利用技法制止電腦角色的行動，在距離近時就用蹲下強K，距離遠則用飛跳攻擊，並且發揮連續技的威力。還有，對手翻滾之後，要再度使用技法制止行動，並重覆相同攻擊方式。





vsCPU GUY 凱

如果隨意飛跳，就有可能遭到武神旋風腳的攻擊，這時最好能使用蹲下弱P誘導對手飛跳，然後在著地時利用蹲下強K踢倒。當對手以疾驅衝撞而來，就以蹲下弱P擊潰，發揮連續技的威力。





Basic Fight 對戰時的基本戰法

採用打帶跑的戰術

要靈活運用敏捷的身手，以及長距離攻擊的特色，使對手無法製作有利的戰況。這時要利用弱P或中K進行牽制，然後再配合湄公河系的技法，以「打帶跑」的戰術打倒對手。

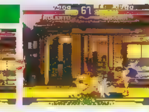




以湄公河系的技法奇襲

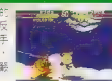
必須要根據狀況，巧妙利用3種類型的湄公河系技法。如果能夠使用技法確實命中，以後就可發揮連續技的威力。此外也能採取「等待」戰術，並在著地同時進行投擲。





K零反擊技的使用方法

在相當近的距離防禦對手的攻擊時，最好馬上使用K的零反擊技。然後只要能順利繞到對手的背後，可以乘隙使出刺客擊。這樣就能以強大的威力使對手嚴重受創。



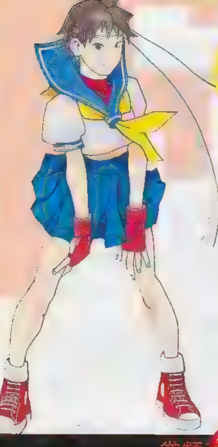


VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

從中間距離或是遠距離飛跳，然後馬上使用跳躍中or強P進行攻擊。如果沒有確實命中，要在著地之後立刻採取防禦態勢。反之，攻擊命中時則能連結弱P等技法，取消後使用救國螺旋拳3展開猛烈的攻勢。當「真・豪鬼」接近而來，如果我方隨意使用湄公河系的技法，就有可能遭到豪昇龍拳等技法擊落，一定要特別注意。

在對戰中能夠使用原創連續技時，可以利用蹲下強K使「真・豪鬼」浮在空中，其後再用高跳中的強K連續攻擊，這也是羅連特的自信招數之一。





SAKURA

櫻花

看到「那個人」的戰鬥英姿，而嚮往成為格鬥家的女高中生

看到隆戰鬥的英姿，而嚮往成為格鬥家的女子高中生。雖然目前的年紀還小，外表也十分可愛，不過，卻能使用各種強力的必殺技。由於操作方式非常簡單，因此，從初學者到上級者都能有效發揮威力。還有，櫻花在格鬥時的最大魅力，是能抵消強P或蹲下強P乘隙出擊，使對手在沒有防備的狀態受到創擊。

PERSONAL DATA

身高……157cm
體重……42kg
3圍……B80cm／W60cm／H84cm
血型……A型

拳類基本技一覽

	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	搗拳		搗拳		鐘擺上勾拳	
	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺 [illegible]
蹲下	蹲下搗拳		拳骨搗		威力上勾拳	
	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺 [illegible]
跳躍垂直	跳躍掌底		跳躍直拳		跳馬背拳擊	
	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺 [illegible]	基本 [illegible]	必殺×
跳躍斜向	跳躍掌底		跳躍直拳		跳馬背拳擊	
	基本×	必殺×	基本×	必殺×	基本×	必殺×

※「基本」與「必殺」是表示可否作取消技



特殊技・普通投擲一覽

花踢　→＋中K



舉起"長腿"由上往下攻擊對手。雖然要花一點時間才會出現攻擊判定，但此時對手也無法蹲下防禦。還有，能在連續使用弱P或蹲下弱K的同時，再乘隙出擊。另外，這種技法即使遭到防禦，對手也很難反擊哦！

挑撥　選擇鈕



雖然挑撥具有攻擊判定，但實際的損傷威力非常小，因此，幾乎沒有任何的使用機會。如果想要使用挑撥的攻擊手段時，大概只能在有足夠體力的情況，再當作終結對手的致命一擊。

櫻花絞鎖　←or→＋中or強P



勒住對手的頭部，最後再以膝踢攻擊使對手翻滾的投擲技。如果按住方向鈕，並連按PK時，就可增加勒住頭部的次數，並使對手嚴重受創。還有勒住對手頭部時，要注意對手的反判動作。

水手強踢　←or→＋中or強K



飛向對手的肚子，再使用雙腳飛踢的投擲技。雖然與櫻花絞鎖相比，比較能夠有效發揮攻擊威力，但缺點是腳踢之後，彼此的距離會拉開。因此，當被對手追擊到畫面一端的時候，再使用這種技法。

腳類基本技一覽

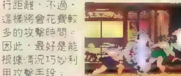
	弱攻擊		中攻擊		強攻擊	
直立	下段踢		下巴跳蹴		一文字蹴	
	基本	必殺	基本	必殺○	基本○	必殺○
蹲下	窺伺踢		威力踢		回轉掃踢	
	基本	必殺	基本○	必殺○	基本○	必殺○
垂直跳躍	跳蹴		跳蹴		櫻花踢	
	基本○	必殺○	基本○	必殺○	基本○	必殺○
斜向跳躍	跳蹴		跳蹴		櫻花踢	
	基本×	必殺×	基本×	必殺×	基本×	必殺×

✣「必殺○×」表示只有第一段可以取消

Special & Super combo 必殺技・超級連續技一覽

必殺技 波動拳 ↓↘→+P

從雙手掌底發射氣彈的飛行道具系列必殺技。雖然發射之前每按一次P鈕，就會增強氣彈的攻擊範圍、威力、飛行距離。不過，這樣將會花費較多的攻擊時間。因此，最好是能根據情況巧妙利用攻擊手段。



必殺技 咲櫻拳 →↓↘+P

使用上勾拳的同時進行飛跳，就好像是昇龍拳一般的技法。雖然這種對空技沒有無敵時間，但使用技法的期間，對手也無法展開空中防禦。在平常時就要先使用弱P，然後取消並再利用強P乘隙攻擊。



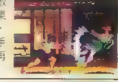
必殺技 春風腳 ↓↙←+K

在空中使用迴旋踢的同時不斷移動。由於弱、中、強鈕會改變移動的範圍，因此，要根據與對手之間的距離考慮按鈕方式。如果使用這種技法攻擊空中的敵人，也能使對手翻滾，要善加利用這個特性哦！



超級連續技 真空波動拳 ↓↘→↓↘→+P×1～3

能夠不斷發射波動拳進行攻擊。當發射之後，氣彈就會逐漸變小，然後經過一定時間則會完全消失。由於發射後全身將成為無敵狀態，因此如果利用這個特性，將能在回避對手攻擊的同時，再乘隙出擊。



超級連續技 亂櫻 ↓↘→↓↘+K×1～3

類似肯的昇龍裂破，會使用咲櫻拳連續攻擊對手的技法。由於等級提升時，無敵時間會增加，並可發揮更強的攻擊威力，所以，最好能在等級3再使用這種技法。如果這種技法遭到防禦，其後對手一定會反擊，因此取消基本技再以亂櫻出擊，將是使用時的重點，這樣才能充份發揮攻擊威力。



超級連續技 春一番 ↓↙←↓↙←+K×1～3

在地面滑行移動，並連續使用掃踢，最後再以迴旋踢攻擊對手的超級連續技。雖然這種技法的無敵時間較短，不過，使用技法之後的僵硬時間也不長，這時能再馬上連結咲櫻拳等技法繼續出擊。還有，春一番也與咲櫻拳的情形相同，如果能抵消基本技再乘隙出擊，將是最理想的攻擊手段。





零反擊技一覽

防禦僵硬中 ←↙↓＋P



防禦對手攻擊的同時，並再使用強咲櫻拳的零反擊技。雖然攻擊時的高度，幾乎與強咲櫻拳完全相同，但這種方式不需要向側方移動，並會當場出擊，因此對手能夠輕易防禦。

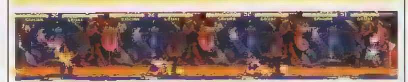
防禦僵硬中 ←↙↓＋K



防禦對手攻擊的同時，並再使用蹲下強K的零反擊技。由於這種技法有很長的攻擊距離，而且擊中時對手就會翻滾，因此，能在地上戰時巧妙利用。還有，腳踢零反擊技比拳擊時更具攻擊效率。

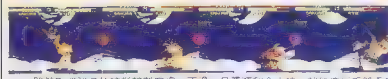
代表性的連續技一覽

跳躍強K→蹲下弱P→蹲下弱K→強咲櫻拳



著地後的蹲下弱P，能夠配合與對手之間的距離或體型變換命中次數。當然，只要增加攻擊次數，就能提升創擊威力。由於這種連續技有強大攻擊威力，因此，是使用櫻花時的基本技法。而且，連續技完全命中時，對手通常也陷入昏迷狀態哦！

跳躍強K→強P→春一番



雖然取消強P的時機較難掌握，不過，只要順利命中時，就能使對手蒙受重創。還有，一直無法巧妙取消強P的玩家，也能改用弱P或是蹲下中P。如果超級連續技量表集氣到等級3時，也能改用亂櫻取代春一番，這樣能造成更大的創擊哦！

VS CPU 對CPU的基本戰法

在與電腦角色的對戰中，要積極使用飛跳攻擊，這時即使遭到反擊，但若能從飛跳攻擊確實發揮連續技的威力，應該就可簡單獲勝。

當電腦角色被擊中並翻滾時，能在對手起身時連續使用蹲下弱P出擊，然後再配合連續，這也是非常有效的攻擊手段。

由於取消蹲下弱P的時機，是連續技能否順利出擊的重要關鍵，因此，玩家使用櫻花時，最好事先不斷練習，這樣就能在實戰中有效發揮威力。



▲如果將對手攻擊至畫面的一端，就可15秒出擊

vsCPU KEN 肯

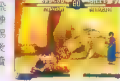
對手起身時，與其使用蹲下弱P追擊，還不如進行飛跳攻擊，這樣將更具效果。雖然有時肯會使用昇龍拳反擊，不過，只要飛跳攻擊能掌握正確時機，那麼勝利將是屬於我方哦！

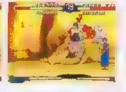




vsCPU DHALSIM 達爾錫

比賽開始之後，就馬上使用飛跳攻擊。如果在電腦角色起身時連續使用蹲下強P出擊，雖然達爾錫會回轉並以瑜伽瞬移消失，但其後會在相同位置出現，這時能夠繼續追擊。

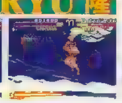




vsCPU RYU 隆

比賽開始之後，要不斷追擊電腦角色，並再使用飛跳攻擊，然後只要使用連續技，就可順利獲勝。此外，採用防禦態勢的電腦角色，也能等待他飛跳而來，其後再以強咲櫻拳擊落。





Basic Fight 對戰時的基本戰法

故意錯開波動拳的攻擊時機

故意利用一定的時機使出波動拳，然後預測對手飛越的動作，並再按數次P鈕，以大波動拳進行攻擊。如果能夠掌握正確時機，就能自動命中飛跳而來的對手哦！





積極使用飛跳攻擊！！

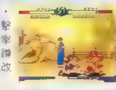
對人戰也與電腦角色對戰的情形相同，最好能積極利用飛跳攻擊。當對手使用飛行道具或是起身時，就乘隙飛跳並展開攻擊。對櫻花而言，「等待」並不是好事哦！

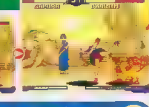




在近距離十分有效的花踢

將對手追擊到畫面的一端，並再連續使用蹲下弱P進行攻擊。命中之後就取消使用強開櫻拳，還有對手站立防禦時，就用蹲下強K。如果是蹲下防禦，就改用花踢或投擲技。

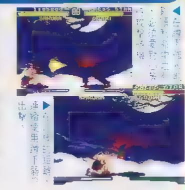




VS CPU 〔真・豪鬼〕攻略法 VS CPU

「真・豪鬼」在最初時會採取防禦態勢，這時要等他飛跳而來。當「真・豪鬼」飛跳之後，可在著地的位置使用蹲下強K將他踢倒，然後在起身時從附近的位置不斷使用蹲下弱P。而且在命中的瞬間，就取消並連續以強咲櫻拳出擊。

如果有足夠的時間，也能利用超級連續技取代強咲櫻拳出擊，還有，想要使用原創組合技時，可以連續使用春風腳，最後再採用強咲櫻拳重創對手。由於「真・豪鬼」具有強大的攻擊威力，所以，「等待」他飛跳而來，將是致勝關鍵哦！



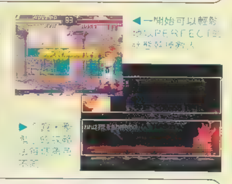
◀在蹲下狀態中，等真・豪鬼中了之後，必須要取消並接著攻擊。

▶在起身時近距離，連續使用蹲下弱P，出擊。

關於隱藏秘技

真正的最終頭目!?CPU「真・豪鬼」的出現方法

1P的話就按拳鈕，2P的話就按腳鈕來選擇角色，然後開始進行遊戲。再來，一次也沒輸給CPU地連續獲勝（無敗），而且在到達最後一位CPU角色之前有3次以上無損血（PERFECT）幹掉敵人的話，謎一般的CPU角色「真・豪鬼」就會登場。努力嘗試使他出現吧！



◀一開始可以輕鬆的以PERFECT[illegible]掉敵人

▶「真・豪鬼」[illegible]

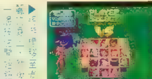
滿足條件的話，就會有突然闖入的CPU角色

一次也沒有敗給CPU角色地連續獲勝，此外有5次以上以超級連續技或原創組合技來幹掉敵人的話，就會有CPU角色突然闖入對戰當中。根據玩家所選用的角色之不同，會突然闖入對戰的CPU角色也各有不同，可以參考以下的列表。

使用角色	突然闖入角色	使用角色	突然闖入角色
隆	櫻花	蘿絲	豪鬼
肯	丹	貝卡	那休
春麗	元	豪鬼	隆
沙卡特	亞頓	丹	凱
亞頓	貝卡	達爾錫	桑吉[illegible]夫
巴帝	達爾錫	桑吉爾夫	巴帝
凱	蘿絲	元	春麗（快打Ⅱ服裝）
索頓	肯	羅連特	索頓
那休	羅連特	櫻花	沙卡特

使用穿著快打旋風Ⅱ服裝的春麗看看吧

進入角色選擇畫面的時候，將游標移至春麗的身上。然後，一邊按住開始鈕，再一邊按攻擊鈕來決定角色的話，就可以使用穿著快打旋風Ⅱ時代的服裝的春麗了。此時有些必殺技的指令會變得不一樣。可以試一次看看。

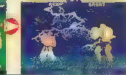




在對戰模式中選擇大草原舞台

在對戰模式裡的舞台選擇畫面中，一邊按住開始鈕，再一邊選擇沙卡特的舞台的話，就可以進入大草原的舞台裡。





可以自由地選擇勝利之後所擺出的姿勢哦!!

將對手打倒之後，如果在KO標幟出現之後到使用的角色擺出勝利姿勢之前的這一段期間，一邊按住選擇鈕一邊按攻擊鈕的話，就會擺出對應所按的攻擊鈕的勝利姿勢。可以多多嚐試看看。



你可以看得到開發者人員名單嗎？

一次也沒有接關，最好連一次也沒有輸給對手而過大型版模式的話，在遊戲結束之後就可以觀看STAFF ROLL（開發人員的名單）了。儘量挑戰無敗過關吧！會很有成就感哦!!



快打旋風ZERO 2 完全攻略本

尖端出版有限公司・精緻典藏攻略本系列055

發 行 人：黃鎮隆
總 編 輯：陳君平
製作・出版：尖端出版有限公司／電玩編輯部
企劃主編：陳維莉
美術主編：武景雄
文字主編：吳欣怡
電腦排版：楊惠評
國際版權：許麗雪
社　　址：新店市復興路45號6樓
電　　話：(02)218-1582（代表線）
F A X：(02)218-2046
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)917-8022
印　　刷：鴻霖印刷事業股份有限公司
地　　址：台北縣新莊市五工五路五號
法律顧問：北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
地　　址：台北市大安區師大路86巷15號1樓
劃撥帳號：05622663
戶　　名：尖端出版有限公司
售　　價：220元
1997年4月初版發行

ストリートファイターZERO 2 必勝攻略法
ファイティングスタジオ編

Original edition first published in Japan in 1997 by FUTABASHA PUBLISHERS LTD., Tokyo.
Chinese edition first published in 1997 by SHARP POINT PUBLISHING CO., LTD.

本書由日本双葉社授權出版
新聞局登記版台業字第2680號

書碼:15020055
書號:00199855



STREET FIGHTER ZERO 2

尖端出版

定價220元

典藏精緻攻略本 055

快打旋風 ZERO 2 完全攻略本

尖端出版

快打旋風ZERO2

完全攻略本

天旋地轉 石破天驚

18名要角全招式完全收錄

全省首本PS.SS.SFC三機對應

尖端出版

典藏精緻攻略本055





太空戰士VII 攻略大系①②

典藏精緻攻略本系列052-054

印花拼拼樂·早寄早中獎!!

定價

大系①:250元

大系②:320元

書碼:15020055
書號:00199855

ISBN 957-10-0940-7

00220

9 789571 009407

STREET FIGHTER ZERO 2

尖端出版

Taiwan Chinese edition, for distribution and sale in Taiwan only.
正式授權台灣中文版.限台灣地區發行販售

定價220元

典藏精緻攻略本 055

快打旋風ZERO 2 完全攻略本

尖端出版





尖端出版

定價220元

典藏精緻攻略本 055

快打旋風ZERO 2 完全攻略本

尖端出版

快打旋風 ZERO 2

完全攻略本

天旋地轉 石破天驚

18名要角全招式完全收錄

全省首本PS.SS.SFC三機對應

尖端出版

典藏精緻攻略本055

PS的操作方法



方向鈕和各鈕的功用

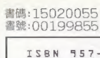
→	前進	△	重拳
↘	蹲下	○	重腳
↓	同上	×	輕腳
↙	蹲下防禦	□	輕拳
←	後退，站立防禦	L1	中拳
↖	後方跳躍	L2	輕拳
↑	垂直跳躍	R1	中腳
↗	前方跳躍	R2	輕腳
開始鈕	遊戲一時中斷	選擇鈕	挑撥

SS的操作方法



方向鈕和各鈕的功用

→	前進	X	輕拳
↘	蹲下	Y	中拳
↓	同上	Z	重拳
↙	蹲下防禦	A	輕腳
←	後退，站立防禦	B	中腳
↖	後方跳躍	C	重腳
↑	垂直跳躍	L1	輕拳
↗	前方跳躍	R1	輕腳
開始鈕	遊戲一時中斷		



書碼:15020055
書號:00199855



ISBN 957-10-0940-7
00220
9 789571 009407



尖端出版

定價220元

典藏精緻攻略本 055

快打旋風ZERO 2 完全攻略本

尖端出版

快打旋風 ZERO 2

完全攻略本

天旋地轉　石破天驚

18名要角全招式完全收錄

全省首本PS.SS.SFC三機對應

尖端出版

典藏精緻攻略本055